東南アジア中の裏ゲーム情報が超満載！！

POSTIME

第3号

ＰＯＳＩＴＩＶＥ３号、ついに発売。

みなさん明けましておめでとうございます。去年はいろいろありました。
私用ですが、歴史がないので認められにくかったＨＩＰＨＯＰもじょじょに認められてきてダンスインストラクターの仕事も入ってくるようになり、仕事も安定してきました。そして、自分の人生観を大きく変えたタイ旅行。設立したばかりの会社も何とか落ち着き、遅れましたが、やっとＰＯＳＩＴＩＶＥ３号の発売となりました。自分にとってこの本は大変印象深い一冊になりました。
内容の方も創刊号・２号のクオリティの高さも落とさず、さらにレベルアップしていると思います。木村さん・楠田さんをはじめ、協力して下さった方々には本当に感謝しております。ありがとうございました。

さて、業界ではＳＦＣソフトも発売が大幅に減り、Ｎ６４マジコン開発も遅れ香港でもマジコンやＸｉｎ１ソフトを置く店もなくなり、だんだんマジコン業界・裏ゲーム業界もすたれてきましたが、ＰＯＳＩＴＩＶＥはそんな業界を何とかもっともっと盛り上げて、マジコンユーザー・裏ゲームユーザーのバイブルになるよう、がんばりますのでこれからも応援よろしくお願いします。

それではＰＯＳＩＴＩＶＥ３号、最後までお付き合い下さい。

１９９７年１月　　鶴見 和昭

POSITIVE 3号 目次

《😄 目次 😄》 ページ

東南アジア裏モノレポート(前編)

☆鶴見 和昭(文・情報)＆大嶋 健(情報提供)☆

ハイ！こんにちは！元気にしてマスカ？タイに２週間以上もいて、すっかりタイ人かぶれになってしまった鶴見デス。今回は１１／８～１１／２９までシンガポール→マレーシア→タイと３ケ国アジアパチモノ買い物ツアーに行ってきました。今回の旅行であの！クーロン黒沢さん認定の裏ゲーム業界最強コンビが結成されました！

裏モノ最強コンビ『鬼畜゛Ｓ(キチクズ)』

プロデュースＢＹクーロン黒沢

鶴見 和昭→おなじみ日本最大のゲームサークル『ＰＯＳＩＴＩＶＥ』会長。

つい最近有限会社を設立したばかりで日々の業務に追われる鶴見氏は毎号１００ページ以上のボリュームを誇る、香港・台湾近辺の危険な情報満載の機関誌を編集・発行し、さらに本職はダンサーで芸能界と怪しいコネクションを持ちつつしかも裏では副業として葬式写真の合成もしてしまう謎の男として、ゲームマニアなら知らないとモグリと馬鹿にされてしまう黒い有名人。

(クーロン黒沢著・香港電脳オタクマーケットより抜粋)

大嶋 健→日曜日になるとスーファミ搭載の車で秋葉原にやって来てそこら中の中古ソフト屋からスーファミカセットを買いまくりマジコンを使い『車の中で』夜になるまでコピーしまくる、まるで香港人の鏡みたいなコピー青年(日本国籍)。

彼のフロッピーはすべてジャンル別に色分けされていて表と側面には『ゲーム名～ジャンル～内容量』などが記入されたラベルが貼ってある。しかもそれらはアイウエオ順に並んで収まっていたのだ。まさにコレクター道ここに極まれり。

(クーロン黒沢著・さわやかインターネットより抜粋)

今回はこの『鬼畜ズ』が各国で大活躍！！ 今回は前編。シンガポール・マレーシアの裏ゲーム屋を一挙大紹介！お楽しみに～！！

☆11/8. 11/9 シンガポール

まず最初はシンガポール。こんな所にコピーソフトなんかあるの？と思いきや、あるある！コピーソフトの山が！ただ、こっちはＦＣのｉｎ１系とＰＳのコピーＣＤが売れており、パソコンのコピーＣＤは全くなく、マジコンも『ＧＡＭＥＲＳ』というアルマ系のＳＦＣマジコン一機種のみしか売ってませんでした。

香港等と比べて裏ゲーム屋が集中している場所はなく、所々にあるといった感じで価格はＰＳソフト等ＣＤモノは香港より高いです。ただし、ＦＣのインワンソフト等、香港にはもう存在しない古いソフトがたくさんあり、種類で見れば香港より優れている面もあります。ただ、こっちのゲーム屋は香港なんかよりも全然アバウトで交渉次第で３割はまかります。当然値札なんかは１件もはっている店はなく、片言の英語で『は・はうまっちぃ？』なーんて言った日には相場の４～５割増の値段でふっかけられます。自分たちも危うくボったくられるところでした。今回行った所はシンガポール一のコピー屋の名所といわれるベンクーレン沿いのデパート『サマービュー』という所です。黒くてゴツゴツした新しいのに不気味なビルがなかなかイカしてます。

サマービュー内の裏ゲーム屋さん大紹介！！

※シンガポールドル＄　１＄→約８０円です。

２Ｆ 店名不明。無愛想な店員が一人で経営している。しかも店頭で堂々とプレステ本体の改造（コピーソフトが動くようにＲＯＭを交換している）をしているから大変だ。ＳＯＮＹが怖くないのか？デンジャラスきわまりないっス。プレステのピーコソフトは言い値でＡＬＬ２０＄と気が狂いそうに高い！コピーＣＤがそんなにするわけねーだろ！ＲＯＭ交換は１４０＄と言っていました。ボリすぎだっつーの。あと改造本体も売っていました。他にはＦＣのｉｎ１・ＧＢｉｎ１・ＳＦＣｉｎ１も売っていました。ＧＧ・ＭＤはありませんでした。

☆今回の収穫

スーパーマリオ４ｉｎ１	５５＄→３５＄
ＦＣ ６４ｉｎ１（Ａ）	５５＄→３５＄

１Ｆ 店名・シムスクウエア電子。店員の愛想はめちゃくちゃ良いが、調子が良すぎて頭にくる。店長のリーさん（Ｔ・Ｈ Ｌｅｅ）を筆頭に笑顔ボったくり戦法を仕掛けてくるので要注意！用心している自分たちでも、あやうくカモられる所でした。ＦＣ７６ｉｎ１や６４ｉｎ１等質の良いゲームソフトもあるのですが、これらを買おうとすると『こっちのほうがたくさん入っててオススメ』な

どとぬかして、３０００ｉｎ１や５０００ｉｎ１（７本位しか入っていないインチキカセット）をすすめてきます。うざってー！！店頭に出ているのはＦＣｉｎ１・ＳＦＣｉｎ１のみで『全部見せて』と言えば、ＧＢのｉｎ１ソフトやＰＳのコピーＣＤのリストを出してくれます。共に在庫は豊富なのですが、やはり言い値は露店のニーチャンもビックリの超ボったくり価格です。負けずに交渉してみましょう。

☆今回の収穫

ＧＢ４０ｉｎ１　７０＄→４０＄
ＧＢ６４ｉｎ１　６５＄→４０＄
ＦＣ７６ｉｎ１（ダブリ無し良質）５５＄→３５＄
ＦＣ６６ｉｎ１（ダブリ無し良質）５５＄→３５＄
ＦＣ５４ｉｎ１　５５＄→３５＄
ＦＣ４２ｉｎ１（ダブリ無し良質）５２＄→３２＄

交渉次第で大体２０～３０＄も安くなります。すげ～アバウト。

買ったあと、ニコニコしながら店長のリーさんが名刺をくれました。どうやらこの店は英語でのＦＡＸ注文もＯＫなようです。『マタクルネ』『マタクル』というウサン臭いありがちな日本語を連発していました。またくるって．．．。おまえが来てどーする！
(BY KUN 先生)

Ｂ１Ｆ　店名不明。この店も愛想の良いジジイが経営していて、店員は店の広さの割りに多く、３人もいました。ＺＥＴとアークを足したような店で、他店と比べてかなり純正品が多く、コピーソフトを探すのが困難なくらいです。他の店にくらべてここのオヤジは強気であまりまからず、いろんな理屈をこねて安くしてくれません。言い値もこの店が一番高いくせに。しかもＧＰＣの『プレミアムブック』で紹介されているマリオファイターがあった！と思いきや動かしてみたらニセモノでした。ガッカリ。

あと、ここの店は台湾のオリジナルゲームも販売しておりＰＯＳＩＴＩＶＥ２号で紹介した台湾製のゲームボーイソフトや中国で売っている純正ＳＦＣソフト『中国将棋』や『レインボーキッズ』ウワサの『台湾マージャン』等もありました。価格は９５＄高っけー！！このオッサン本当に強気で１＄もまけてくれません。困った。あとインチキマシン『Ａ－ＣＡＮ』も注文可能だそうなのでマニアはぜひ一度足を運んでみてはいかがでしょうか？

欄外　ここのデパート１Ｆの両替所は換金率がイイっす！空港の両替所とはくらべものにならん！向かいのメシ屋も臭いがうまくて安い！
２＄もあればクサイメシが腹いっぱいに食べれます！

☆１１／１０．１１／１１　マレーシア・クアラルンプール

お次はマレーシアの中心部、クアラルンプール。大嶋さんいわく、『実はオレもここに行くのは初めてなんだ。でも事情通の友達の話だと、ここが実は世界一のピーコ王国らしいよ。』とのこと。

うーん.....。マレーシアにピーコソフト。聞いたことないなあ。とりあえず、原地に大嶋さんの友人『高野氏』が仕事の出張で来ているというので彼のもとに向かうことにした。

高野氏が泊まっている『スカサホテル』に到着。なんて！高級なホテルに泊まっているんだ！スゴイ！早速彼に聞いてみることにする。『ん？コピーソフト？あーあるある。あるよん。ちょうどそっちへ向かう所だったから、一緒に連れて行ってあげるよ。』OH！心強い！！今回はマレーシア クアラルンプールのラジデパ（？）とも言われる巨大ビル『アンパンパークショッピングセンター』に行ってきました。やはり、この国もとってもステキな（イリーガルな香りプンプンの）夢がたくさんつまったナイスな国でした。

マレーシアのクアラルンプールにある『アンパンパークショッピングセンター』は原地でも有名でいつも混んでいるようですが、ここ一カ所に色々なピーコ品が凝縮しているので、全世界のコピー品がここだけでそろいます。時間が無い人はここに2泊とかで行った方が全然効率が良いです。このビルは3階建てで、階によって売っているものが違います。

1F　FC・GB・GG・MD・SFC　in1ソフト（主に旧作・安値モノ）
2F　FCパチモノ新作、PS・SS 海賊CD－ROM
3F　海賊版WINDOWS・MACINTOSH CD－ROM

1FはFCin1ソフトの他、GBのin1も沢山置かれていました。それ以上に驚いたのが、GG・MDのin1ソフトの種類が沢山あったことです。まさに全盛期の香港。といった感じです。

2F・3Fはさらにすごくて、今回ここで、超とびっきりのアイテムを入手できました。その辺はまた後で触れて行きたいと思います。

アンパンパーク内の裏ゲームショップ大紹介！！

※ マレーシアドル$　1$→50円です。
シンガポール$とは違います。注意しましょう

1Fトリプルスター。店員はなぜか全員中国人。この店は全店唯一まともな値段設定の値札がはってあります。（THIS IS BEST PRICEと書いてありました。）価格的にもボッたくっていることはまずありませんので、英語が苦手な人もオススメです。ただ、このお店の店員は全員女性で、ゲーム自体あんまりくわしくなく価格設定もメチャクチャです。新しいのは高く古いのは安く、といった価格設定なので結構マニアにとっては掘り出しものも多かったりします。自分たちはこの店で1993年モノの3年も寝かせてあった貴重なin1ソフトを入手しました。基盤の完成

度も高く、ROMも重く、タイトル数も79タイトルと比較的多くディグダクやソロモンの鍵、タッグチームやソンソン等、結構珍しいソフトも入っていました。

このお店、FCのin1は相当安く買えるのですがGBやGGは半端なく高い値段がついてます。多分、全店で一番高い値段をつけているのではないのでしょうか？

☆今回の収穫

FC1300in1(79本入り改造ゲーム1221本) →55$
FC76in1A（ダブリ無し）→50$
FC64in1（アレっす）→40$
FC42in1（ダブリ無し）→32$
FC76in1B（良質。コントラ・サイドポケットetc）→50$
FC4in1（マリオカートファイター入り）→40$
FC2in1（ガロスペ・アラジン）→45$
FC数学天才（オリジナルソフト）→30$
GB32in1（ダブリ無し）→50$
GG10in1（テトリス入り）→95$
GG19in1（ドクターヘロー・MSXのソフト入り）→55$
GG68in1（セガマーク3のソフト入り）→55$
GG32in1（良質19タイトル入り）→75$
GG16in1（スト2・スーパーマリオ・ドクターヘロー）→40$

オススメなのは、オリジナルのテトリスがゲームギアでできる10in1や、MKⅡソフトが20本以上入った68in1等、GGのin1たちですねー。ストⅡやスーパーマリオの入ったGG16in1は過去バッ活に載ってたアレです。

1F SONIC STAR TRANDING（ｿﾆｯｸｽﾀｰﾄﾚﾝﾃﾞｨｸﾞ）

めちゃめちゃダンピング価格なのがこのお店。はじめの言い値が気ーくるいそうに高いっス。その分、すごくまかります。ひどい場合8割位安くなったりします。超アバウトですよねー。この店は、闘神伝のFC版とアラジンと幽遊白書の2in1がありました。しかも半値にしてまけさせました。他にもPS・SSのコピーCDや本体・コピーファミコン等もありましたが、価格交渉するのがだるいので(買う気もないし。)価格は聞きませんでした。

店長のリーさん（!?ここの店もリー）がとても気に入ってくれて「日本に帰ってもFAXで注文してくれ！！」といって名刺をくれました。あまりにうさん臭いので、名刺の裏に30%～35%引きで売るというサインをかかせてこの店をあとにしました。

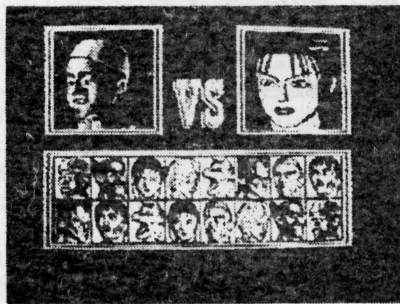
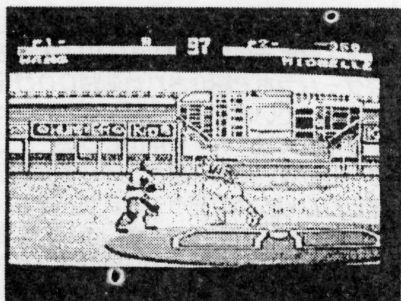
☆今回の収穫

FC　闘神伝　114$→50$
FC　2in1（ｱﾗｼﾞﾝ 幽遊白書）108$→50$

FC　76in1	160＄→55＄
FC190in1	160＄→55＄
GG　60in1	178＄→うさん臭いので
GB150in1	130＄→聞かずにあきらめた。

1F　GAME　WORLD
　このビル一番の在庫を誇る店。FC，SFC，GB，GG，MD全部かなりいろんな種類のin1ソフトが置いてあります。また、PS等のコピーCDも在庫豊富でした。ぼったくり具合は、他店と比べれば少ないほうで、テストプレイもさせてもらえる親切なお店です。今回まとめ買いは、ここでしました。

☆今回の収穫
FC64in1（例のアレ）→45＄
FC8in1（ダブリナシ。アテナ・ファンタジーゾーンetc）→40＄
FC76in1（良質。コントラ・サイドポケットetc）→40＄
MD21in1（良質21本入り）→100＄
etc....。
（一本一本紹介していたらキリがないので今回はカット）

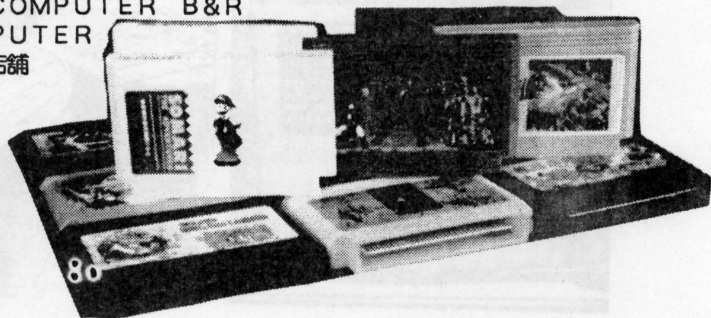
　GAMEWORLDで物を買う場合「これいくら？」と聞くと「いくらなら買いますか？」と逆に聞き返してきます。大体自分の言い値で価格をきめる店なので、安い価格で言ったほうがお得です。良識の範囲（今回の価格表参照）で言えば、大体その値段でOKが出るでしょう。

2F　チェンさんのお店（店名不明）
　この店は、ゲーム屋4店舗の中で一番小さい店ですが（露店みたい、というか、ほとんど露店。店の大きさは駅とかにあるキヨスク位のサイズ）新作に強く、今まで見たことのないファミコンソフトやGBソフト、GGソフトが山程ありました。その中でも超感動したのが、ファミコン版「鉄拳2」です。こいつはスゴイ!! 鉄拳2のキャラクターがほぼ全キャラ使用できて（デビルカズヤ・平八etc）タイトル・デモ・キャラクター選択画面までは、ほとんど忠実に移植されています。本当にファミコン？って思う位の良いデキです。

ゲーム画面を見てさらにビックリ。なんと、２Ｄゲーム（ストⅡ系）に改良されていました。さすがにＦＣでポリゴンはムリだと思いましたが、ここまで強引に２Ｄにして移植するとは・・・。アジアおそるべし！他にもスーパードンキーコングのＦＣ版（オリジナル）やスーパーマリオワールドのＦＣ版・黒沢さんの本でも紹介されている、ＡＶ美少女戦士や原地で人気のコントラの続編（コントラX）やブルースリーが主人公のストーリーアクションゲーム（ブルースリー）等、オリジナルのソフトが数本ありました。あ、そうそう、この店は取り寄せもＯＫです。４本以上の注文なら大体のゲームは一週間以内で入荷できると言っていました。今回、ＦＣ版鉄拳２を１０本注文したので届くのが楽しみです。

☆今回の収穫

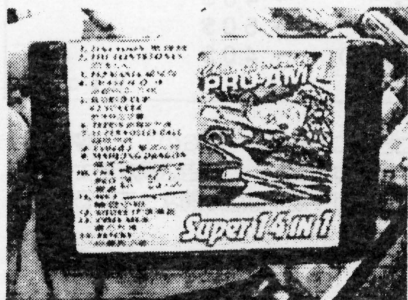
ＦＣ版	鉄拳２	→ ４５＄
ＦＣ版	スーパードンキーコング	→ ４５＄
ＦＣ版	スーパーマリオワールド	→ ４５＄
ＦＣ版	ＡＶ美少女戦士	→ ４０＄
ＦＣ版	ブルースリー	→ ３０＄
ＦＣ版	魂斗羅X	→ ４０＄
ＦＣ版	真サムスピ	→ ４５＄
ＦＣ版	マリオカートファイター	→ ４０＄
FC７６ｉｎ１	（ダブリ無し）	→ ５０＄
ＦＣ　４ｉｎ１	（バブルボブル入り）	→ ４０＄

ｅｔｃ...。

この店はＦＣパチモノの他、ＰＳ・ＳＳのコピーＣＤやＧＢ・ＧＧのｉｎ１等も取り扱っています。在庫は少ないですが、種類は豊富です。ただ、この店店員がチェンさん１人しかいなく、低血圧なのかどうかはわからないが午前中は店が閉まっているので時間を見計らっていきましょう。

３Ｆ　パソコンショップ　４店舗
PUSAT　COMPUTER　B&R
KR　COMPUTER
店名不明　２店舗

すっすっげー！！なんだこのお店はー！！コピーＣＤの山！山！山！！過去にゲームラボで紹介された海賊ＣＤが全てそろっています！！価格もすごく安くてＤＯＳ／Ｖ・ＷＩＮ用のＣＤだと１０＄～３０＄。ＭＡＣ用だと４０＄～５０＄とかなり安めで売っています。まだ、発売前のベータ版もたくさんあり、例を挙げるとディレクターのバージョン5やフォトショップのバージョン4。更には、ナント！『ＷＩＮＤＯＷＳ９７』まで売っていました。ここら辺の情報は大嶋さんがおいおい話していってくれると思うので今回はこの辺で終わりますが、ここまで安く、投げ売り状態にされているとなんだか怖いです。うん千万円分の色々なソフトが詰まったＣＤをほんの数百円で取引されているんだから。この辺になるとおもちゃのレベルじゃないから、趣味の範囲で買うのもなんだか怖いですよね。税関にも『海外のおもちゃ』や『おみやげ』では通らなそうだし。

今回はここまで！どうでしたか？シンガポール・マレーシアの魅力、少しでも伝わればいいですが。自分もまた行きたいなーって思ってます。次回は後編。今回の旅行の主役！マジコン王国『タイ・バンコク』です！！ここにはシンガポール・マレーシア以上の夢冒険が待っていた！？

次号までしばし待たれよ！

完全保存版

MAGICOM HISTORY
マジコン・ヒストリー
【後編】

RYU－J ＆ 鶴見和昭

前回で有り難くも好評だった、マジコン・ヒストリーの後編です。
この企画は、多分他誌では見られないと思います…と言うよりも、こんな無謀な挑戦は普通しないでしょう。今回の企画は超ハードでして、何度逃げ出そうと思った事か…。ホントに死ぬ気で仕上げましたので、是非読んでやって下さい。今回はオマケとして、ＳＦＣ以外の機種も数台紹介致しました。
なお、各コメントには多少の間違いがあるかも知れません。意識が朦朧としている時に書いたものもあり、何を言っているのかわからない文もあるかも知れませんが、その辺は御愛敬のほどを…。また、「俺の知っている機能の紹介が無いぞ～!!」とか「あのコメントは違うぜ、オイ」などの感想がございましたら、編集部宛てに送って下さい。
この企画だけでも１冊の本が出来そうなので、皆様からの意見が多いようでしたら別冊になるかも知れませんね。(←本当か？)
ついでになってしまいましたが、この企画にご協力下さった皆様には本当に感謝しております。この場を借りてお礼申し上げます。ありがとうございました。
では、無謀な挑戦の行く末をとくとご覧あれ!!

<ＲＹＵ－Ｊ>

ダブルプロファイター

主な販売店 ： ＥＺドライブ／ベストライン
日本での相場 ： ４１，０００円(24M)／５３，８００円(32M)
ＲＡＭ容量 ： ２４Ｍ／３２Ｍ
総合評価 ： ★★★☆☆

プロファイター系の機種で、ＳＦＣとＭＤに対応しているバックアップマシンです。マジコンのシステムプログラムは、１つのＥＰ－ＲＯＭにより制御されているようです。ソフト挿入コネクタのアドレスバスが共通になっている事から、ＳＦＣとＭＤの判断はシステムプログラムによって行われているようです。何ともプロファイター系のマシンとは思えないような、素晴らしい技術です。広告によると、ＦＸ、ＤＳＰに対応しているとの事でしたが、こちらはどうもアヤシイですね。英語と中国語の表示が可能で、Ｓ－ＲＡＭは２５６ＫＢに対応しています。また、メモリーの追加が可能で、最大容量は３２Ｍのようです。バージョンによっては、メガドラ２との相性が良くないようでした。

ゲームパートナー

主な販売店 ： 台湾／ストレート
日本での相場 ： ５５，０００円

ＲＡＭ容量　：　３２Ｍ
総合評価　：　★★★★☆

　ゲームドクターⅢと同機種で、台湾を中心に流通したマシンでした。名前を変えた理由はわかりませんが、流通の便宜によるためだと言われております。
日本にも多少入って来ていたようですが、あまり売れていなかったようです。

スーパーワイルドカード２

主な販売店　：　ＥＺドライブ
日本での相場　：　３９，０００円
ＲＡＭ容量　：　３２Ｍ
総合評価　：　★★☆☆☆

　とにかく謎の多いマジコンなのですが、実はプロファイター系らしく、ＳＷＣとはまったく関係ないようです。メニュー画面は一見ＳＷＣなのですが、背景が青色になっていたり、会社名の記述がＦＦＥからＣＣＬに変更されているようです。
性能の方はかなり悪く、プロファイター(Ｑではない)と同じくらいだそうです。ＳＷＣを名乗って、この性能とはまったく恐れ入ります。ある意味で、一番アジアの臭いが漂うマジコンと言えるでしょう。

ファミリーパートナー

主な販売店　：　アムデック／ライダーユニット
日本での相場　：　２９，８００円(16M)／３９，８００円(24M)
ＲＡＭ容量　：　１６Ｍ／２４Ｍ／３２Ｍ
総合評価　：　★★★☆☆

　スーパーコムパートナーの姉妹品ですが、形状に変化はありません。しかし、性能や使い勝手はかなり改善され、拡張スロットの採用やシステムディスクによるアップグレードなど、拡張性もかなり高くなりました。ＲＡＭは最大は３２Ｍまで増設可能になり、２５６ＫＳ－ＲＡＭを搭載し、別売りカードによりＤＳＰ１にも対応していました。他にもスローモーション機能やリアルタイムセーブ機能などが搭載されていましたし、ゴールドフィンガーなどの改造コードにも対応していました。メッセージが英語表示だったのが不便と言えば不便でしたが、ショップによっては日本語マニュアルが付いていましたので、気になる程ではありませんでした。デモディスクを付けていたショップもあったようです。

スーパーコムパートナー・ターボ

主な販売店　：　ＥＺドライブ
日本での相場　：　３４，０００円
ＲＡＭ容量　：　２４Ｍ
総合評価　：　★★☆☆☆

ファミリーパートナーとほぼ同じ機種のようですが、日本語やＤＳＰに対応していなかったり、システムディスクによるアップグレードが出来なかったりと、多少機能が縮小されているようです。

ドラゴンボーイII

主な販売店　：　ベストライン
日本での相場　：　３８，０００円
ＲＡＭ容量　：　２４Ｍ（最大３２Ｍ）
総 合 評 価　：　★★☆☆☆

ドラゴンボーイのバージョンアップ版です。デザインに多少の変更があり、前面パネルの３つボタンが消えました。しかし、タイトルデモ時に「龍」の文字が動くのは相変わらずだったようです。ゴールドフィンガーや２５６ＫのＳ－ＲＡＭに対応していました。

スーパーコムパートナー・ターボIII

主な販売店　：　ソフィア
日本での相場　：　３４，０００円
ＲＡＭ容量　：　２４Ｍ
総 合 評 価　：　★★☆☆☆

スーパーコムパートナー・ターボのバージョンアップ版らしいのですが、詳しい事は不明です。ちなみに、ターボIIの存在は不明です。

ゲームキラー

主な販売店　：　ソフィア
日本での相場　：　９，８００円
ＲＡＭ容量　：　２４Ｍ
総 合 評 価　：　★★☆☆☆

ソフィアでは「覆面バックアップマシン」なるマシンを売っていました。どうも、そのマシンの正体が、ゲームキラーだったとの話しですが、詳しい事は一切不明です。
値段が安過ぎると言うのも妖しさに輪をかけていますね。

スーパーコムパートナー・ターボV

主な販売店　：　ソフィア
日本での相場　：　３４，０００円

ＲＡＭ容量 ： ２４Ｍ
総 合 評 価 ： ★★☆☆☆

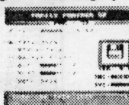
スーパーコムパートナー ターボⅢのバージョンアップ版らしいのですが、こちらも不明な点が多い機種です。また、ターボⅢの時同様、ターボⅣの存在は不明です。
ちなみに、ターボⅢからターボⅤになる期間が２ヶ月弱でした。

ゲームキラー マークⅡ

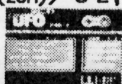
主な販売店 ： ソフィア
日本での相場 ： ４９，８００円
ＲＡＭ容量 ： ２４Ｍ
総 合 評 価 ： ★★☆☆☆

ゲームキラーのバージョンアップ版のようですが、販売時期が２カ月と短かった事もあり、前機種同様詳しい事は不明です。しかし、前バージョンとの差額が４万円というのも怖い気がします。何がどう変わったのだろうか？

ファミリーパートナー３２（ＦＰ３２）

主な販売店 ： アムデック／ライダーユニット
日本での相場 ： ３９，８００円
ＲＡＭ容量 ： ３２Ｍ
総 合 評 価 ： ★★★★☆

名前のとおりファミリーパートナーのバージョンアップ版です。ファミリーパートナー同様、アップグレードフロッピーによるシステムアップが可能です。このシステムの発展のおかげで、日本語（カタカナ）表示が可能になったと言えるでしょう。３２Ｍが標準と言うのもスゴイですが、その値段が３９８００円と当時としては破格だったのも特筆すべき点ですね。ＤＳＰカード（別売）を接続する事により、ＤＳＰ使用ソフトもバックアップ可能でした。本体内のＳ－ＲＡＭが６４ＫＢと若干少ない気もしますが、本体内のＳ－ＲＡＭの内容とＲＯＭカセットとの相互転送が可能な点は嬉しく、改造ユーザーには重宝されていたようです。相変わらずドライブが前面にあるなど、細かなところにもユーザーへの気遣いが見られ、性能もかなり良く、現在でも充分通用する機種だと思います。

ＵＦＯ プロ７ なにわ

主な販売店 ： ゲームテック
日本での相場 ： ４３，８００円(26M)／５２，８００円(34M)
ＲＡＭ容量 ： ２６Ｍ／３４Ｍ
総 合 評 価 ： ★★★☆☆

ＵＦＯ プロ６ ＴＯＫＩＯのバージョンアップ版ですが、今回は今までのようなマイナ

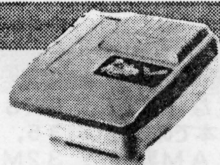
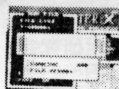
ーチェンジではなく、フルモデルチェンジとなりました。しかし、ボディのデザインは相変わらず変化が見られませんでした。あのシンプルさが良いのでしょうか？
　前機種との大きな違いは、「なにわ」の機種名のとおりメニューの内容が関西弁になっている事です。面白いと言えば面白いのですが、個人的には少し狙い過ぎな気もします。これは、ユーザーの趣味によるところが大きいように思いますが、これほど好き嫌いが分かれる機種も珍しいと思います。また、本体基盤も大きく変更されました。チップのカスタム化に成功したようで、低電力で長時間の安定動作が可能になったようです。その他にも、他機種のデーターの読み込みが可能になったり、X－Tコード入力が可能になったりと、細かい機能にユーザーの意見が反映されているところが嬉しいですね。価格的には高い気もしますが、それなりの機種と言えるでしょう。

スーパープロファイターX

主な販売店　：　EZドライブ
日本での相場　：　42，900円
RAM容量　：　32M
総合評価　：　★★★☆☆

　プロファイターQ＋のバージョンアップ版です。しかし、なぜか形状がまるっきりダブルプロファイターでした。この機種を堺に、プロファイター系はこの形に統一されました。噂では生産ラインを一本化したためなどと言われていますが、詳しい事は不明です。
前バージョンに比べ、メニュー画面も大きく変更されましたたが、イマイチどこぞの機種で見たような画面でした。機能的にはコレといった特徴はありませんが、ゴールドフィンガーに対応しているなど、他機種と似たような機能を装備していました。

スーパープロファイターX DSP版

主な販売店　：　EZドライブ
日本での相場　：　42，900円
RAM容量　：　32M
総合評価　：　★★★☆☆

　スーパープロファイターXが発売された数週間後に、いきなりこの機種が発売されました…と言っても、DSP対応になっただけで、他の機能には一切変化ありませんでした。要するに後付けのDSPカードが発売されただけなのですが、販売店によってはDSPカード以上の値を付け「バージョンアップ版」と言って売っていた店もあったようです。こういった機会に販売店の真価が問われるのでしょうね。

ゲームドクターVI

主な販売店　：　ベストライン／ゲームスアーク
日本での相場　：　39，800円(24M)／49，800円(32M)
RAM容量　：　24M／32M（最大128M）

総合評価：★★★☆☆

ゲームドクターⅢのバージョンアップ版なのですが、イキナリⅢからⅥになっていました。一部では、Ⅳ&Ⅴのバージョンがあったとの噂もあるそうですが、あてにはなりません。ＢＩＯＳのバージョンは、６．０と６．２１の２種類あります。

性能も良く、機能も多い機種なのですが、その分使いにくさが目立ちます。電源投入時にＲボタンを押していないとメニューを呼べなかったり、ＲＯＭとマジコン間のＳ－ＲＡＭの転送にはパスワードを入力しなければならなかったりと、訳のわからない作りになっています。それでも、ある程度の機能は搭載しているので、操作に慣れれば使いやすい機種なのですが…。このマシンのポイントは、何と言ってもＣＤドライブがつながる事で、ＣＤドライブの存在が、すべての欠点を補っていると言っても過言ではありません。何かとクセがあるマシンですが、性能的にはかなり良く、現在でも充分通用するマシンです。

この機種はかなり有名なマシンでしたし、人気も高く、総合的には一番売れたマシンではないでしょうか？香港ではＴＶ－ＣＭも放映していたという話は有名ですね。

プロフェッサーＳＦ

主な販売店：コンセプト／ベストライン
日本での相場：３９，８００円(24M)／４９，８００円(32M)
ＲＡＭ容量：２４Ｍ／３２Ｍ（最大１２８Ｍ）
総合評価：★★★★☆

ゲームドクターⅥと同機種で、日本を中心に流通したマシンです。ドクターと同じく、ＢＩＯＳのバージョンは、６．０と６．２１の２種類あります。

このマシンは、その性能の高さから、日本の市場をほぼ独占しておりました。ＦＤドライブなど、各種の部品が日本製という事もあり、多のマジコンよりも故障が少なく信頼も高かったようです。販売店の宣伝も強かったのですが、何と言ってもＣＤ－ドライブの存在が強く、ＣＤ－ドライブとの抱き合せで売られている事も多かったようです。

ゲームパートナー２

主な販売店：ＰＸＳＦＣ活用研究会、台湾など
日本での相場：３５，０００円～
ＲＡＭ容量：３２Ｍ（最大１２８Ｍ）
総合評価：★★★★☆

ゲームドクターⅥと同機種で、前バージョン同様、台湾を中心に流通したマシンです。少数ですが日本に入って来ましたが、すでにプロフェッサーＳＦが市場を確保していた頃だったので売れなかったようです。同機種なのですが、名前が違うためにあやしいマジコとしか思われていないフシもあったようです。また、日本の販売店がメチャあやしかったのも原因の一つでしょう。ゲームドクターⅥ、プロフェッサーＳＦと同機種と言っても、若干の違いがありました。ケースや基本基盤は同じなのですが、基盤に載っている部品が多少違い、この３機種の中では一番壊れやすい機種のようです。

ゲームドクターⅥ 透明版

主な販売店　：香港のみ販売
現地での相場　：２５，０００円～
ＲＡＭ容量　：３２Ｍ（最大１２８Ｍ）
総合評価　：★★★★☆

　あまり知られてはいませんが、ドクターには透明バージョンというモノが存在します。何でもドクター発売時に限定１０００台のみ製造されたとの話です。どうやら現地でも入手困難なようで、日本では業者にもあまり知られていないようです。透明と言っても完全な透明ではなく、クリアブルー仕様となっています。値段的には普通のドクターよりも少し高めでしたが、気になるほどではありませんでした。もちろん機能的には普通のドクターとなんら変わりありません。

―――――――――――――――――――――――――――――――――――――

ゲームドクターⅥ用CD－ROMドライブ

主な販売店　：コンセプト
日本での相場　：４４，８００円
総合評価　：★★★★☆

　ゲームドクターシリーズの爆発的な人気の秘密には、ＣＤドライブが接続可能という事が挙げられます。お世辞にも使いやすい機種とは呼べないゲームドクターが、激しいマジコンのシェア争いの上位にいつもあったのも、ＣＤドライブのおかげと見て間違いないでしょう。ＣＤドライブがつながる為にゲームドクターを選んだユーザーがほとんどではないでしょうか。ＣＤドライブの存在はそれ程大きなモノだったのです。
現時点でもＣＤドライブが接続可能なマジコンは数える程しかありませんので、現在でもこのユニットは充分通用すると思います。

―――――――――――――――――――――――――――――――――――――

速写くん

主な販売店　：ベストライン
日本での相場　：２４，８００円
ＲＡＭ容量　：１６Ｍ
総合評価　：★★☆☆☆

　宣伝によると「初の国産メーカーマシン」のとの事でしたが、性能やメーカーなどはまったく不明です。しかし、３２Ｍがほぼ標準となっりつつある時代に堂々と１６Ｍとは、良い根性をしている様に思います。名前も人を喰っていて、個人的には好きなマシンなんですケドね。ちなみに、販売されていた期間は４ケ月弱でした。

―――――――――――――――――――――――――――――――――――――

ダブルプロファイターＸ

主な販売店　：ビーナスコンピュータ／香港
日本での相場　：４２，８００
ＲＡＭ容量　：３２Ｍ
総 合 評 価　：★★★☆☆

　ダブルプロファイターのバージョンアップ版ですが、スーパープロファイターＸとのハッキリした違いが見られなく、同機種との噂もあります。相変わらずＳＦＣとＭＤの両方に対応していました。ダブルプロファイター・シリーズの中ではイマイチ知名度が低い機種で、あまり売れていなかったようです。その後、すぐにバージョンアップされてしまいました。このシリーズは新バージョンの登場が早いので、買うタイミングが非常に難しいように思います。バージョンアップ・サービスくらいは欲しかったですね。

SWC-DX

主な販売店　：アムデック／タイゲン貿易
日本での相場　：４４，８００円
ＲＡＭ容量　：３２Ｍ
総 合 評 価　：★★★☆☆

　スーパーワイルドカードのフルモデルチェンジ版です。前機種同様、開発支援を目的に設計・製造されましたが、アイコンメニューの採用など、使いやすさも考慮されていました。アイコン、ウインドウシステム、壁紙機能の採用など、Ｗｉｎｄｏｗｓを意識したようなシステムに加え、ＧＦやＸ－Ｔなどのコードに対応しつつ、簡単なサーチも可能と、かなりユーザーを意識した造りとなっています。日本語を始め、１０ケ国語に対応していまして、漢字を含めた読みやすいメッセージには好感を持てます。
ただ、無駄が多い気もしないでもなく、相変わらずプロテクトにはイマイチ弱く、相場に比べて値段が高いのも残念な気がします。開発支援マシンと割り切ってしまえば良いのでしょうが…。

スペシャルパートナー忍者

主な販売店　：ビーナスコンピュータ
日本での相場　：３９，８００円
ＲＡＭ容量　：３２Ｍ
総 合 評 価　：★★★☆☆

　スペシャルパートナーのＢＩＯＳを書き換える事により、日本語が表示出来るようになった機種です。他の機能は一切変わっておりません。広告によると「プロユースの過酷な使用に耐えられるよう、使用部品をプロ規格の部品に変更した」との事でしたが、アヤシイものです。だいたい、過酷な使用ってどんな使い方？プロ規格って何？って感じです。
また、ＳＣＳＩユニットの接続が可能ともありましたが、こちらもアヤシイですね。

ALMA(アルマ)Ver.7.2

主な販売店 ： タイゲン貿易／メッセサンオー
日本での相場 ： ３９，８００円
ＲＡＭ容量 ： ３２Ｍ
総合評価 ： ★★☆☆☆

　イキナリＶｅｒ．７．２から登場した、謎の台湾製マシンです。Ｖｅｒ．１．０～７．１が存在しているのかは、まったくもって不明です。
性能的にはお世辞にも褒められる機種ではありません。レジュームも弱くてお話しにならない程なのですが、プロテクトに関しては最悪で、ＡＬＭＡでしか引っかからないプロテクトなどもあり、同情さえしてしまうマシンでした。また、メニューが上から下にスクロールしていて、希望のメニューが表示された時にスタートボタンを押せばその機能が使えるなどと訳のわからない仕様になっていました。日本語にも対応しているのですが、台湾特有のインチキ日本語のため、かえって混乱を呼んでいました。無理に良い点を挙げるとすれば、容量が多いソフトを読み込む場合、ＦＤの順番を関係無しに呼んでくれる点と簡単な改造コードサーチ機能があった事くらいです。
こんな機種なうえに、発売された時期がＦＰ３２やドクターⅥの後という事もあり、当然のように売れませんでした。最終的な価格も、メッセで２９８０円と悲惨過ぎるくらい悲惨でした。また、タイゲン貿易で扱われていた事も有名で、ＳＷＣの価格を下げられない事から、この機種を扱ったようなのですが、結局ＦＦＥ社を怒らせただけのようでした。
タイゲン貿易がつぶれた後に、在庫を乞食(？)が売ってたという話も有名です。

ゲームドクターＳＦ７

主な販売店 ： ゲームスアーク／コンセプト
日本での相場 ： ２９，８００円(32M)／３９，８００円(64M)
ＲＡＭ容量 ： ３２Ｍ／６４Ｍ（最大１２８Ｍ）
総合評価 ： ★★★☆☆

　ゲームドクターⅥのバージョンアップ版です。ＢＩＯＳの変更が主で、多機種のＦＤが読めるようになったり、専用倍速ＣＤドライブに対応している以外はコレと言って目立った変更はありませんでした。前機種が売れ過ぎたのと、ＢＩＯＳの交換のみで本機種になってしまうのとで、今回はあまり売れなかったようです。
また、ＢＩＯＳのバージョンが、７．２→７．１→７．２＋と変わりましたが、なぜか、１回減っているところがミソです。

プロフェッサーＳＦⅡ

主な販売店 ： コンセプト
日本での相場 ： ２９，８００円(32M)／３９，８００円(64M)
ＲＡＭ容量 ： ３２Ｍ／６４Ｍ（最大１２８Ｍ）
総合評価 ： ★★★★☆

　相変わらず、メニューのタイトルと本体のラベル以外は、ドクター７と同じです。
日本では、ドクター７よりも本機種の方が売れていたようですが、前機種が普及し過ぎた

のと、ＢＩＯＳ－ＲＯＭの交換のみでバージョンアップ出来た事から、知名度程は売れていなかったようです。このシリーズは、専用倍速ＣＤドライブとの相性がイマイチ良くないらしく、ロードエラーが多いとの話をよく耳にします。

ゲームドクター７ 透明版

主な販売店：香港のみ販売
現地での相場：２５，０００円～
ＲＡＭ容量：３２Ｍ（最大１２８Ｍ）
総合評価：★★★★☆

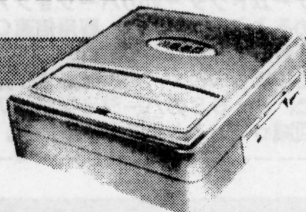
前回同様、限定１０００台のみ製造の透明バージョンが発売されたようです。前回はクリアブルーの１色のみでしたが、今回は、レッド、イエロー、ブルーなど数色が発売されていたようです。相変わらず現地でも入手困難なようで、マニアの間ではケースのみがかなりの高値で取引されている程でした。その価格はすさまじく、現地でもう１機種買えてしまうほどだったようです。怖い。

ゲームドクター７用ＣＤ－ＲＯＭドライブ

主な販売店：コンセプト
日本での相場：２９，８００円
総合評価：★★★★☆

今回のバージョンで倍速となりました。デザインも変更され、格好良くなりました。ＣＤに書き込まれているファイルによっては、前ＣＤドライブで読めたモノが読めなかったりしたため、評判はイマイチでした。しかし、この時点でもＣＤドライブがつながる機種はドクターだったので、重宝されていたようです。

ゲームティーチャー

主な販売店：香港・台湾のみ販売
現地での相場：２８，０００円
ＲＡＭ容量：３２Ｍ
総合評価：★★☆☆☆

プロＱのデッドコピーのようです。性能はかなり低く、プロテクトにもメチャ弱いです。日本にはほとんど入って来なかったようですが、入って来ても売れなかったでしょう。ＤＳＰやＧＦに対応していました。また、広告にはＣＤ－ＲＯＭに対応していると書かれていましたが、多分無理でしょう。

スペシャルパートナー

主な販売店 ： ゲームスアーク
日本での相場 ： ２９，８００円
ＲＡＭ容量 ： ３２Ｍ
総 合 評 価 ： ★★★★☆

　名機、ＦＰ３２のバージョンアップ版です。ＦＰ３２の評判が良かったため、今回の機種も人気が高く、各国に向けての生産も開始したようです。
初心者を狙った簡単な操作が売りでしたが、システムアップ用拡張スロットの採用など拡張性にも富んでいました。ＤＳＰ１内蔵を始め、日本語に対応しているなど、他のマシンに見られるような機能はほとんど装備しています。安定性もかなり良く、プロテクトにも強いので、オススメの１台です。なんと言っても、この性能でこの価格は嬉しいですね。
最近のマジコンは高性能の機種が安くなったので、粗悪な機種ではとても太刀打ち出来なくなって来ました。実際、この後はアヤシイ機種が激減しています。

スーパーコムパートナー超覇6(or 7)

主な販売店 ： 香港・タイなど
現地での相場 ： １８，０００円～
ＲＡＭ容量 ： ３２Ｍ
総 合 評 価 ： ★★★★☆

　言わずと知れた、アジアナンバーワンの高性能機種で、スペシャルパートナーのバージョンアップ版です。どのマジコンでバックアップしたＦＤが読める「完全互換性」が実現された事もあり、アジアでは特に人気が高いマシンでした。コレといって目立った機能はないのですが、ＤＳＰやＧＦに対応しているなど、他機種に見られる機能はほぼ装備しております。とても使い良く、クセの無い機種です。
前機種同様、ＢＩＯＳを書き替えただけの勝手なバージョンが出回っていたようで、６と７が同機種だったとか、７は６の偽物だとかの噂があります。

スーパープロファイターＸターボ

主な販売店 ： ビーナスコンピュータ／ベストライン
日本での相場 ： ５４，８００円
ＲＡＭ容量 ： ３２Ｍ
総 合 評 価 ： ★★★☆☆

　スーパープロファイターＸのバージョンアップ版です。スマートカードやＲＡＭカードなどのオプションを追加することにより、ゲームボーイもバックアップ可能になりました。
ゲームボーイのソフトは、専用ＲＡＭカードに最大４つのゲームが書き込めるため、メニュー付きのオリジナルの４ｉｎ１が作れます。また、セーブデーターの改造やバックアップも出来ました。

スーパープロファイターXターボ2

主な販売店 ： ビーナスコンピュータ
日本での相場 ： ３９，８００円
ＲＡＭ容量 ： ３２Ｍ
総合評価 ： ★★★☆☆

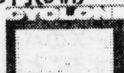
スーパープロファイターＸのバージョンアップ版です。前機種では、ゲームボーイのバックアップにはオプションが必要でしたが、本機種ではスマートカードを内蔵しているため、マジコンのみでゲームボーイに対応しています。同時に、ゲームギアのバックアップも可能です。また、専用ＲＡＭカードの容量が大幅に改善され８Ｍとなったので、ゲームボーイやゲームギアのオリジナル３６ｉｎ１が作れるようになりました。しかし、バージョンアップして１５０００円も安くなるとは…前機種を買った方が気の毒です。

スーパーUFOプロ8 Jバージョン

主な販売店 ： ゲームスアーク／ゲームテック
日本での相場 ： ２９，８００円
ＲＡＭ容量 ： ３２Ｍ（最大１２８Ｍ）
総合評価 ： ★★★★☆

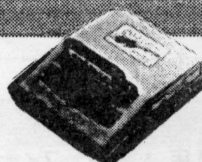
ＵＦＯプロ７のフルモデルチェンジ版で、機能が大幅に改善されました。ＵＦＯ最後の機種との噂もあった為、前評判が最悪でした。しかし、いざ発売されてみると非常に性能が高く、使い勝手の良い機種でした。噂はあくまでも噂だったようです。
操作もアイコンの採用により、かなり簡素化されました。また、ＰＣＸ、ＭＡＧなどのパソコン用の画像が見られるようになりました。今までもＰＣＸに対応したマシンはありましたが、ＭＡＧに対応しているマシンは初めてです。ＭＡＧは日本ではかなり流通している形式だけに嬉しい機能ですね。他の新機能としては、リアルタイム画像セーブ機能があり、好きな画面をＤＩＳＫに取り込めるようになりました。改造コードも、Ｘ－Ｔ、ＧＦ、ゲームジニーに対応しており、簡単なサーチも可能です。Ｘ－Ｔコードは６４行の入力可能と、他機種を大きく引き離しております。他にも、他機種に見られる機能はほぼ装備しており、オススメの機種です。

サイクロン

主な販売店 ： サイクロンダイレクト
日本での相場 ： ２９，８００円(32M)／３９，８００円(64M)
ＲＡＭ容量 ： ３２Ｍ／６４Ｍ（最大１２８Ｍ）
総合評価 ： ★★★☆☆

開発発表から発売までかなり待たされた機種で、この時期としては珍しいオリジナル機種です。広告によるスペックが良かったので、前評判はかなり良かったのです。しかし、いざ発売されてみると広告とのギャップが激しく、とても良い機種とは呼べない作りとなっていました。期待していた反動や開発期間の長さによる不信感が手伝って、発売直後か

ら最悪のマジコンの烙印を押されていました。
ハードのデザインはかなり斬新で、ユニット単体で見れば格好良いのですが、ＳＦＣと接続すると違和感があります。サイクロン独自の２．０Ｍフォーマットも技術は高いのですが、あまり使えない機能のようでした。また、拡張性もこのマシンのウリで、ＳＣＳＩに対応とありましたが、多分無理でしょう。ＩＤＥもおそらく無理だと思います。ＯＳによるバージョンアップが可能ですが、技術的・ハード的について行けない気がします。また、故障が非常に多い事やプロテクトに弱い事もネックです。
ＢＭＰ画像が読める機能など使える機能もありましたが、この程度の機能では今までの欠点はとても補えません。サポートさえしっかりしていれば何とかなりそうなのですが、現状を見る限りではかなりアヤシイですね。

スマートプロス

主な販売店 ： ビーナスコンピュータ
日本での相場 ： ４９，８００円
ＲＡＭ容量 ： ６４Ｍ
総合評価 ： ★★★☆☆

ダブルプロファイターのバージョンアップ版で、ＳＦＣとＭＤの両機種に対応しています。形はイマイチパッとしませんが、ＣＣＬ社の自信作のようで、主にＭＤ側の機能に力をいれたマシンです。言うだけの事はあり、ＭＤ用のマジコンとしては最高のデキで、ちゃんとＭＤ２にも対応しています。また、ＭＤ用のＧＦコードにも対応していまして、４００以上の改造コードが用意されています。

スーパーＵＦＯプロ８ Ｊバージョン８．３

主な販売店 ： ゲームスアーク／ゲームテック
日本での相場 ： ２９，８００円
ＲＡＭ容量 ： ３２Ｍ（最大１２８Ｍ）
総合評価 ： ★★★★☆

スーパーＵＦＯプロ８の機能追加版で、ＵＦＯの最高機種です。今回は前回にも増して驚くべき機能を搭載しております。ユニット単体で、Ｄ－ＲＡＭやＳ－ＲＡＭのダンプ・エディットが可能で、ゲームプログラムやセーブデーターを書き換える事が可能です。上手く使えばオリジナルプログラムを組む事も夢ではありません。ＵＦＯは改造コードに強い機種ですが、今回はデッドコードが使用可能になりました。また、バックアップテストやクイックフォーマットなどの斬新な機能も増え、他のマシンを大きく引き離しております。拡張性も高く、前機種からのバージョンアップも可能と、ユーザーの意見が反映されております。グラフチェンジャーやぷろぐらむメーカーなどのオプション・ソフトも充実していますので、自分でソフトを作りたいと言った方にもオススメのマシンです。
最近では３２Ｍで１９８００円と、驚くべき値段で売られております。今マジコンを買うのなら、間違いなくこの機種でしょう。あとはＣＤが付けば完璧かな？

スーパーKING

主な販売店　：香港・タイなど
現地での相場　：４８，０００円～
ＲＡＭ容量　：
総合評価　：★★★☆☆

アヤシイ会社「ニッポンカンパニー」が誇る高性能マシンです。ＰＯＳＩＴＩＶＥでも何度か取り上げた事があるので、名前くらいは知っているかも知れませんね。
ＲＡＭが最大６８０Ｍまで拡張出来たり、メモリはＳＩＭＭに対応していたりと高性能ぶりを存分に発揮しているようですが、イマイチ無駄な機能が多すぎるように思います。
基本設計が良いため、基盤もキレイで、拡張性にも富んでいるようです。
この機種は、香港ではほぼ全滅しましたが、タイではなんとか生き残っているようです。
性能のおかげと言ったところでしょうね。

SWC－DXⅡ

主な販売店　：フリーフィールド
日本での相場　：３９，８００円(32M)／４９，８００円(64M)
　　　　　　　　５１，８００円(66M)
ＲＡＭ容量　：３２Ｍ／６４Ｍ／６６Ｍ
総合評価　：★★★★☆

ＦＦＥ社が誇る、ＳＷＣ－ＤＸのバージョンアップ版です。製作発表から随分と待たされ、最近ようやく発売されました。しかし、日本では店頭販売を行なっているショップが無く、情報もパソコン通信に頼らなければならないため、知名度はかなり低いです。
とにかく一般レベルの情報が少ないため、機種名は聞いた事があっても、機能はおろか、発売されているかどうか知らない方も多いのではないでしょうか。
機能的には、前機種同様開発支援マシンとなっております。
また、今回はＣＤ－ＲＯＭドライブが可能になりました。
しかし、相変わらず値段が高いうえ、プロテクトにも強いとは言えません。この辺りは、ゲームユーザを対象に作られている訳ではないので、仕方ないのでしょうが…。
発売時期も少し遅く、ＳＦＣのブームが終わりそうな時期ですので、売れるかどうかは難しいところでしょう。

ディスクデュエラル（CD－ROMドライブ）

主な販売店　：フリーフィールド
日本での相場　：１４，８００円（ケースのみ）
総合評価　：★★★★☆

ＳＷＣ－ＤＸⅡ専用ＣＤ－ＲＯＭドライブです。本機がつながる事がＳＷＣ－ＤＸⅡの大きな特徴でしょう。また、このＣＤドライブは、ＩＤＥ仕様のハードディスクが内蔵できます。もちろんマジコンにハードディスクが直接つながるようになったのは初めての事です。ＣＤドライブも同じＩＤＥとは言えこの技術はスゴイですね。さすがはＦＦＥ社と

言ったところでしょうか。ただ、使い勝手があまり良くないのが多少残念ではありますが、この問題はＳＷＣ－ＤＸⅡのＢＩＯＳ側で解決出来そうなので、今後のバージョンアップに期待したいところです。

スーパーディスクＦＲ４０２

主な販売店 ： タイなど
現地での相場 ： ３５，０００円～
ＲＡＭ容量 ：
総 合 評 価 ： ★★★☆☆

日本ではあまりウケなかったスーパーディスクでしたが、タイではなかなか普及していたらしく、最近の機種ではドクターとも互換性を持つようになったようです。現地ではコピースーファミとセットで、箱に入って売られている事が多いようです。

スーパースマートディスク

主な販売店 ： タイなど
現地での相場 ： ３０，０００円～
ＲＡＭ容量 ：
総 合 評 価 ： ★★☆☆☆

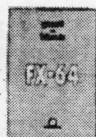
プロファイター系の機種で、ＳＦＣ・ＭＤ・ＧＢ・ＧＧの４機種のソフトがバックアップ可能のマルチなマシンです。タイではどの店でも見かける機種のようなのですが、別に売れ筋という訳ではなく、故障品が多く動作が不安定のため売れ残っているとの事でした。要するに返品の山で、プロファイター系の悪い部分が集まっている機種って感じですね。

ディスクパートナー

主な販売店 ： タイなど
現地での相場 ： ５０，０００円～
ＲＡＭ容量 ：
総 合 評 価 ： ★★★☆☆

この機種はＧＤ３のデッドコピー品だそうですが、何とこの値段はＣＤドライブセット一式の価格だそうです。タイでは、主に業者が使用している事が多いのようですが、コピースーファミとセットになって売られていたりもするそうです。その場合は、なぜかコントローラーがワイヤレスパッドになっているみたいです。

ＦＸ６４

主な販売店　：タイなど
現地での相場　：２０，０００円～
ＲＡＭ容量　：６４Ｍ
総合評価　：★★★☆☆

名前のとおり、ＦＸチップ搭載ソフトがバックアップ可能な機種だそうです。プロファイター系の最新機種のようですが、タイではかなり売れているとの事です。この性能でこの値段は絶対安いですよね。

－－

スーパーDSPファイター64M

主な販売店　：タイなど
現地での相場　：２２，０００円～
ＲＡＭ容量　：６４Ｍ
総合評価　：★★★☆☆

パートナーのデッドコピー品のようですが、本体に堂々と「ＮＩＮＴＥＮＤＯ」と描かれている辺りがスゴイです。知らない人が見れば、まず純正品のＦＤドライブだと思うでしょう。タイのイリーガルな店で売っているソフト全部に対応しているらしく、互換性としては最高のようです。RAMが６４Mと、性能も良さそうです。

－－

DSP64

主な販売店　：タイなど
現地での相場　：３０，０００円～
ＲＡＭ容量　：
総合評価　：★★★☆☆

Ｎ６４と間違えてしまいそうな名前のマシンです。何とこの機種は、ＤＳＰファイターとコピースーファミの本体が合体したＳＦＣ＋マジコン、つまりツインスーファミです。ただ、このマシンに限りませんが、タイのコピースーファミやマジコンは壊れやすいようなので、購入の際には充分注意が必要です。特にこのマシンのような合体機種は、どちらがイカれてもダメなので避けた方が良いかも知れませんね。

＝＝

ＳＦＣ以外のマジコン

＝＝

PCドクター

主な販売店　：台湾・香港のみ販売
現地での相場　：不明
ＲＡＭ容量　：4M(?)
総合評価　：★★☆☆☆

ゲームドクター系列で、MGDの先代機にあたります。名前のとおりPCエンジンに対応しています。ディスクドライブ部はファミコンディスクを使用するため、データーを書き込むディスクは当然ファミコンディスクカードを使用します。香港ではファミコンディスク時代に買ったマシンがそのまま使えたので、結構人気があったようです。ただし、ディスクカードは両面で1Mなので、4Mのソフトを書き込むとディスク4枚となってしまい、かなり使い勝手が悪かったようです。

メガドクター

主な販売店 ： 台湾・香港のみ販売
現地での相場 ： 不明
RAM容量 ： 4M(?)
総合評価 ： ★★☆☆☆

ゲームドクター系列で、PCドクターの姉妹機種です。こちらも、名前のとおりそれぞれメガドライブに対応しています。機能的にはPCドクターと同じで、ディスクドライブ部にファミコンディスクを使用します。

マジックゲームドクター

主な販売店 ： 台湾・香港のみ販売
現地での相場 ： 不明
RAM容量 ： 4M(?)
総合評価 ： ★★☆☆☆

MDとPCエンジンの両機種に対応したマシンです。性能的にはPCドクターとメガドクターと変わりありませんが、このマシンは専用RAMカードに書き込みます。このマシンのバージョンアップ版がMGD2と言われていますが、詳しいことは不明です。

ゲームツインシステム

主な販売店 ： 台湾・香港のみ販売
現地での相場 ： 不明
RAM容量 ： 4M(?)
総合評価 ： ★★☆☆☆

マジックゲームドクターのデッドコピーマシンです。データーは専用RAMカートリッジに書き込みます。マジックゲームドクターと性能的には大差ありません。こちらも残念ながら詳しいことは不明です。

ツインコンバータ

主な販売店　：台湾・香港のみ販売
現地での相場：不明
ＲＡＭ容量　：4M(?)
総合評価　：★★☆☆☆

ゲームツインシステム一のデッドコピーマシンですので、ゲームツインシステムのコピーのコピーです。データーは専用ＲＡＭカートリッジを使いますが、ゲームツインシステムのＲＡＭとは互換性が無いようです。マジックゲームドクターよりも性能は落ちるとの事でした。この機種も詳しいことは不明です。

スーパーツイン

主な販売店　：香港のみ販売
現地での相場：３００，０００円
ＲＡＭ容量　：不明
総合評価　：★★☆☆☆

マルチゲームドクター２のバージョンアップ的機種です。アダプターを使う事により、ＳＦＣ、ＦＣ、ＧＢ、ＭＤ、Ｇギア、ＰＣ－Ｅ、Ｓ－グラの７機種がバックアップ可能でした。ところで、７機種対応で何故名前がスーパーツインなのでしょうか…？
性能的にも良い機種で、ゲームドクターとほぼ完全な互換性がありました。デザインもスッキリとしていましたし、白を基調としたパステルカラーもセンスを感じられました。
特筆すべき点は、本体に液晶パネルがあった事でしょう。この機能は恐らくスーパーツインが最初で最後ではないでしょうか。知名度も高く、香港の有名ゲーム雑誌「小天才」の表紙をたびたび飾る程でしたが、あまり売れていないようでした。と言いますのも値段が激高で、フルセットにすると３０万円を超えてしまう始末です。この価格は僕が知る限り最高値です。

ＰＣグリフィン(ＰＣ飛鷹)

主な販売店　：タイゲン貿易
日本での相場：本体　38,000円／ドライブ　18,000円
ＲＡＭ容量　：
総合評価　：★★★☆☆

これはＰＣエンジン用のバックアップ機で、開発元はＦＦＥ社です。このマシンはバックアップマシンの原点とも言うべき製品で現在では当然のように使われている３.５インチＦＤへのソフト書き込みシステムも、このマシンが最初に採用しました。また驚くべき事にパソコンとの接続端子も付いていて、落としたデーターをパソコンで解析・改造する事が可能でした。さすがはＦＦＥ社の製品と言ったところでしょうか。

スーパーマジックドライブ

主な販売店 ： ＦＦＥ社（台湾）／タイゲン貿易
日本での相場 ： 本体 ３８，０００円／ドライブ １８，０００円
ＲＡＭ容量 ： ８Ｍ？
総合評価 ： ★★☆☆☆

珍しいＭＤ専用マジコン。形はメガアダプター（純正品）に似ていて、色も黒でＭＤに接続しても違和感が全然無く非常に格好良いと思う。
発売時期はＳＦＣ用各種マジコンよりも早いので性能的には不安がありますが、発売元がＦＦＥ社なので少し安心・・・かな？

メガ・ディスク

主な販売店 ： 香港のみ発売
現地での相場 ： ２１，０００円
ＲＡＭ容量 ： ８Ｍ～
総合評価 ： ★★☆☆☆

スーパーマジックドライブのデッドコピー品に近い存在ですが、マルチドクター系のマシンで落としたＦＤの読み込みが出来るようです。色はグレーで、形状はＵＦＯに似ていて少しゴツイ感じがします。ＦＤＤドライブが前面にあるのは嬉しいところです。
ＭＤ本体にフィットする構造のため、ＭＤ２に載せるには若干の改造が必要なようです。

マジックドライブプラス

主な販売店 ： ＥＺドライブコンピューター
現地での相場 ： ３９，８００円(16M)／４４，８００円(24M)
ＲＡＭ容量 ： １６Ｍ／２４Ｍ
総合評価 ： ★★☆☆☆

スーパーマジックドライブのデッドコピー品との事ですが、詳しい事は不明です。噂ではプロＱと何らかの関係があるようです。機能なども不明ですが、２４Ｍに対応していたようなので、なかなかの性能なのではないでしょうか。

スーパーＵＦＯスマートカード

主な販売店 ： ゲームテック／ゲームスアーク
現地での相場 ： ９８００円
総合評価 ： ★★★★☆

ゲームボーイのソフトをバックアップする為に使用するアダプターで、スーパーＵＦＯ Ｖｅｒ７．３以降に対応しています。ユニットの形はスーパーゲームボーイに似ていまし

す…と言うかそのまんまです。バックアップ時はＵＦＯと併用して、専用オプションメモリにソフトのデーターを書き込み、ロードは普通にオプションメモリをゲームボーイに差すだけで遊べます。かなり画期的なユニットなのですが、現在は残念ながらかなり入手困難です。ＵＦＯユーザーは是非入手していただきたいアイテムです。
別売りのオプションメモリもあり、３８００円くらいで売られていました。

＝＝

この企画を始めるについては、「歴代のマジコンを紹介した雑誌ってないよね？じゃあ、今度一挙に紹介してみようか？」とほんの軽い気持ちで挑みました。
その後、鶴見さんが簡単にまとめて来たマジコンの数が約５０台。へ、へぇ～、なかなかあるもんだねぇ…と冷や汗をかきつつもコメントの製作にかかりました。それでも、前編は何事もなく（正確には多少のミスがあったのだが…）終わり、ホッと一息。そして最近になって本誌の締切りが見えてきたので、ボチボチ取り掛かる事にしました。
コメントには資料が欠かせないため、日本はもちろん香港・台湾の雑誌を調べまくり、タイ事情に詳しい友人の話を聞くなどしながら仕上げて行きました…が、フトある事実に気付きました。マジコンにはバージョンアップやフルモデルチェンジが付きものですが、その回数が半端ではないのです。ちょっとした機能変更ならば、黙って見過ごす事も出来ましたが、多少のバージョンアップで大きく機能が変わった機種がほとんどでした。仕方がないので先程の資料を読み直し、多少のバージョンの違いも取り上げ、片っ端からパソコンに入力しました。おかげで、ちょっとしたデーターベースが出来てしまった程です。
結局、前編と後編を合わせて紹介できた機種は、マジコン７０台、ＣＤ－ドライブ５台、その他のマジコン１０台の計８５台です。マジコンってこんなにあったんですねぇ。
もちろん記載漏れのマジコンもあると思いますが、スゴイ数字だと思います。
今回の記事が、皆様の何かの役に立てば幸いです。

＜ＲＹＵ－Ｊ＞

－－

参考資料
バックアップ活用テクニック／ゲームラボ　（三才ブックス）
電脳アジアコピー天国　著：クーロン黒沢　（秀和システムトレーディング）
香港電脳オタクマーケット　著：クーロン黒沢　（徳間文庫）
ゲームウララ　（コアマガジン）
超級金手指月刊／小天才／突破少年／Ａ－ＣＬＵＢ／電脳時代　（香港雑誌）
ＰＯＳＩＴＩＶＥ／Ｏｈ！ＭＡＧＩＣＯＭ／ＪＯＫＥＲ　（同人誌）
［ 順不同、敬称略 ］

＝＝

マジコン・ヒストリー 紹介機種一覧表

================= ［前編］ =================

マルチゲームドクター(MGD)
マルチゲームドクター2(MGD2)
スーパーマジコン
スーパーコム プロ1～プロ5
スーパーコム プロ6以降
マルチゲームハンター91(MGH91)
スーパープロファイター(覇王)
UFOスーパードライブ プロ3
スーパーディスク インターセプター
マルチゲームハンター(MGH)
ゲームハンター
UFOスーパードライブ プロ6
スーパーディスク
UFOプロ6 ハイパーバージョン
スーパーワイルドカード

スーパープロファイターQ（覇王Q版）
ゲームドクターSFⅢ
　GD－SFⅢ用CDドライブ
UFOプロ6 ハイパーV3 トキオ版
スーパーワイルドX
スーパディスクZ
ドラゴンボーイ
ASICPOWER
スーパーコムパートナー
スーパーワイルドXⅡ 24m
プロファイターQ+
　プロQ用CD－ROMドライブ
MT－2
ASICPOWERⅡ(MGHⅡ)
スーパーコムパートナー・ターボ Version-J

マジコン 28台 ／ CDドライブ 2台

================= ［後編］ =================

ダブルプロファイター
ゲームパートナー
スーパーワイルドカード2
ファミリーパートナー
スーパーコムパートナー・ターボ
ドラゴンボーイⅡ
スーパーコムパートナー・ターボⅢ
ゲームキラー
スーパーコムパートナー・ターボV
ゲームキラー マークⅡ
ファミリーパートナー32(FP32)
UFO プロ7 なにわ
スーパープロファイターX
スーパープロファイターX DSP版
ゲームドクターⅥ
プロフェッサーSF
ゲームパートナー2
ゲームドクターⅥ 透明版
　ゲームドクターⅥ用CDドライブ
遊写くん
ダブルプロファイターX
SWC－DX
スペシャルパートナー忍者
ALMA(アルマ)Ver.7.2
ゲームドクターSF7
プロフェッサーSFⅡ
ゲームドクター7 透明版
　ゲームドクター7用CDドライブ

ゲームティーチャー
スペシャルパートナー
スーパーコムパートナー超覇6(or7)
スーパープロファイターXターボ
スーパープロファイターXターボ2
スーパーUFOプロ8 Jバージョン
サイクロン
スマートプロス
スーパーKING
SWC－DXⅡ
　ディスクデュラル(CDドライブ)
スーパーディスクFR402
スーパースマートディスク
ディスクパートナー
FX64
スーパーDSPファイター 64M
DSP64

PCドクター
マジックゲームドクター
ゲームツインシステム
ツインコンバータ
スーパーツイン
PCグリフィン(PC飛鷹)
スーパーマジックドライブ
メガ・ディスク
マジックドライブプラス
　スーパーUFOスマートカード

マジコン 42台 ／ CDドライブ 3台 ／ その他 10台

===

第６回ゲスト　BOY STATION　オーナー　ニチポン君
(FROM TAILAND)

写真１　バイクに乗るつるつる

こんにちは、鶴見です。元気にしてますか？ついにこの『ゲーム業界裏話』も第６回を迎えました。黒沢さん・チバレイ・露店の兄さん等、数々の著名人から当誌でしか読めない、貴重なお話しを聞くことができました。今回はついに海外進出！タイのソフマップ。タイで一番大きいチェーンといわれている、ファミコンショップ『ＢＯＹ ＳＴＡＴＩＯＮ』の若きオーナー。ニチポン君（２４歳）にとても貴重な勉強になるお話しを聞かせてもらえました。（しかも日本語！）今回もすごいですよー。

鶴見『はじめまして。ニチポンさん。』
ニチポン（以下ニチ）『はじめまして、鶴見さん。』
鶴見『そんなニチポンさん、さん付けしないで下さい。鶴見でいいですよ。』
ニチ『じゃあ鶴見くんって呼びます。鶴見くんもニチポン君でいいです。』

ーーーーーーーー中　　略ーーーーーーーー

鶴見『．．．。ニチポン君は日本語がすごくうまいですね。どうしてですか？』
ニチ『あー、僕は４年間日本の大学行ってたからネ。だから日本にも超～友達多いし、今も年４回位は日本に遊びに行くからね。』
鶴見『ナルホド。それでですか。それにしてもタイは、最終学歴が小学校という人もいるのに、大卒。しかも日本の大学卒とはすごいですねー。』
ニチ『いやー。大したコトはないよー。鶴見君は大学行かなかったのかい？』
鶴見『いやー。僕、勉強キライなもので。』
ニチ『大学なんて、自分で独立するものにとっては、行っても行かなくても関係ナイよ。あー、そういえば日本は今、寒くないかい？』
鶴見『寒いですよー！今、冬ですもん。タイはいつでも暖かくていいですね』
ニチ『そんなことないよ。いまはプルサチカーだから涼しいんだ（現在 30℃位）タイの夏は暑いよー。ひどい時は５０℃越すからねー。』

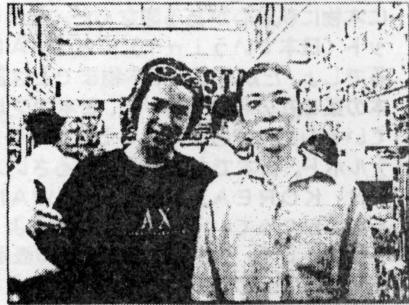
----------中　略----------

鶴見『そういえば大嶋さんから聞いたのですが、店、拡大しているようですねー』
ニチ『そうなんだ。ウチ以外のゲーム屋は全てつぶれろって思ってるよ！他の店もそう思ってると思うよ。もうかっているウチがにくいんじゃないのかな？日本と違ってタイのゲーム屋はどこも仲悪くて、常に戦争、つぶし合いなんだ。一部なあなあの店もあるケドね』

サパーレック（タイの秋葉原）に挑戦！！

鶴見『そういえばニチポン君はサパーレックの方には進出しないのですか？』
ニチ『しないよー。だってあそこ、店多すぎるよ。あそこ一カ所に100店舗位集中してるでしょ。競争率激しすぎるよ。』
鶴見『でもニチポン君の店はサパーレック並に安いですよねー。ここまで安くする必要ないんじゃないですか？他の店と違ってニチポン君の所は、値札も表示してあるし。』

写真 2　ニチポン君と一緒に

ニチ『ウチが値札表示してあるのは価格に自信があるからなんだ。だからこれ以上、安くはしてあげられないけど、全員に平等にギリギリの価格で売っているからボったくったりもしないから気弱な人には、やさしいでしょ。現に、ウチの店は他と違って常連客がたくさんいるよ。それと価格を表示しておけば雇っている店員がお金をちょろまかす、なんてこともできなくなるし、余計なトラブルも少なくてすむしね。』
鶴見『スゴイ！よく考えていますねー。もっと他のタイのゲーム屋も見習って欲しいですね。そういえば、タイってプレステ・サターンのＣＤって鬼安いですよねー。これってどこから仕入れているんですか？』
ニチ『仕入れ、というかウチに関しては香港のＣＤプレス工場に直接発注しているんだ。他も大体香港で発注しているんじゃないかな？』
鶴見『え？香港ですか？でも香港っていまお店に並んいでいるＣＤだと１枚100ＨＫ＄（1500円）くらいするじゃないですか？タイの方が流通価格 80 Ｂ～100 Ｂ（450円）と香港よりも1000円以上も安く買えますよね。それは僕たちがボラれてるんですかねー？』
ニチ『いやー、あの国はお店がボっているんだよ。というかもうけたいんでしょ。多分、工場での仕入れはウチも香港の業者も同じくらいだと思うよ。ただ、ウチは規模が大きいから同じ仕入れ値でもジャケットをフルカラーにしたりといろいろ凝れるんだ。だからＰＳやＳＳのコピーＣＤ買うんだったら香港とかでは買わない方がいいよ。ウチの店で買った方が良い。世界一安く買えるし、作

りもキレイだし。』

鶴見『そういえば、ニチポン君のところだけプレスの質が良いですもんね。ＣＤもＦＤもオリジナルブランドなんですもんね。ＣＤに関しては純正（本物）よりも全然丁寧に作られてますもんねー。あ、そういえばニチポン君の店のＣＤは全部『ＭＡＤＥ　ＩＮ　ＪＡＰＡＮ』って書いてありますねー。これってやっぱり『ＭＡＤＥ　ＩＮ　ＨＯＮＧＫＯＮＧ』って書くより売れるからなんですか？』

ニチ『もう、そんな次元の話じゃなくて、タイってお金はないけど、本当は日本以上に本物に執着心がある国なんだ。だから、タイのマジコンやマルチゲームカセット（日本でいうｉｎ１）にも『ＭＡＤＥ　ＩＮ　ＪＡＰＡＮ』って書いてあるでしょ。だからウチは本物までとは言わなくてもみんなにはウチの商品は日本の某Ｅ社の名前を借りて、日本のプレス工場で生産しているということにしているんだ。サ○クロンもそうしていたようにね。』

鶴見『ナルホド。日本でも生産国にうるさい人たくさんいますからねー。『ＭＡＤＥ　ＩＮ　ＫＯＲＥＡ』とか『ＴＡＩＷＡＮ』とかだとどうしても壊れやすいんじゃないか？っていうイメージがあるようで......。』

ニチ『そうでしょう。でも日本は生産国の表示までインチキする業者はそうないでしょ？タイはそんなの日常茶飯事だからねー。洋服とか時計とかもタイで買うときはよく注意したほうがいいよ。』

純正品マニア登場！

鶴見『さっきから気になっていたのですが、どうしてニチポン君の店には純正品も置いてあるんですか？同じソフトで精巧に作られたコピー品もあるのに？』

ニチ『あーこれね。ウチの店は金持ちなタイ人の常連客やマニアも結構いるから、自分が日本に行く時に買ってきてあげるんだ。日本の定価以上で買ってくれるからネ。しかも金持ちの人になると純正品しか買わない純正品マニアなんていう人もいるんだよ。』

鶴見『ヒェー！すごい！日本人はマニアになると入手困難のコピー品ばかり集める、海賊マニアになるのと同じ要領なのですかねー？』

ニチ『ウン。きっとそうでしょ。タイは本体に関してはどこも純正品を使っているけど、ソフトはどこの店もコピー品しか売っていないから、マニアになると、純正品ばかり欲しくなるみたいだよ。ときメモなんかに関しては日本よりも爆発的な人気で入荷当時は３００枚とか平気で売り切れたからねー。日本語なのに。マニアなんかは予約注文で純正品の限定版を買って行ったよー。日本で出回っているルーレットのポスターなんかも高値で取引されているねー。』

鶴見『へー、そうなんですか。僕の友達でそういうマニア超多いですよ。そういったゲームグッズのコレクターとかプレミア品ばかり集めているコレクターとか。』

ニチ『それはスゴイ！！今度日本に行ったときに紹介して下さいよー。ニチポンも今度、鶴見くんがタイに来たときに、純正品マニア紹介するからさー。その人、全機種の純正品集めているからタイのコピー品と日本の純正品で物々交換す

るといいよ。』
鶴見『それは名案ですね！日本に来たとき僕の携帯に電話して下さい！日本中のコレクターや業者紹介しますから！』

☆ニチポン君経由のその他情報☆

写真３　６４用マジコン！？

今回、紹介できなかったが、ニチポン大先生にいろいろな面白い話を聞かせてもらえました。くわしくはまた次の機会で.....。

☆マジコン最新情報　CDD／N64マジコン登場！

ついに登場！Ｎ６４マジコン！他にもパートナー／プロファイター用のCD－ドライブ／Ｓキング／Ｓブロス／いろいろなマジコンを見せてもらえた！すげー！！

☆マルチゲームカセット（ｉｎ１ソフト事情）

香港では絶滅寸前のｉｎ１ソフト。タイでは現在も現役バリバリ。ニチポン君の話によるとやはりｉｎ１ソフトの工場はタイにあるようだ。どうりでタイだけ売値が安いと思った。次号で紹介するがはっきり言ってタイはモノが安すぎる！ハンパないっス！

☆本体ROM交換サービス

タイは純正ＰＳ／ＳＳ本体をコピーソフトが動く様にできるROM交換サービスもやっています！相場は大体１０００Ｂ(4500 円位)。タイへ行くときはＰＳ／ＳＳの本体持参をオススメします(^^;)。

BOY STATION今後の展開

鶴見『さて、そろそろ締めに入りますが、ニチポン君の今後の展開等を教えて下さい。日本に進出とかは考えてないんですか？。』
ニチ『日本に進出する気はないです。だって捕まるでしょう。日本は法律うるさいから。とりあえずタイを制覇したいですね。もっともっとチェーン店を増やして

いきたいです。』

鶴見『ファミコン屋以外の商売には手を出さないんですか？』

ニチ『もう、ずっとゲーム屋をやってきてますから、これからもずっとこの道をつき進みたいですね。あ、あとニチポンはファミコン屋以外でもゲームセンターもいくつか経営しているので、その辺もシェア拡大したいですね。あと大型筐体をたくさん仕入れたいですね。』

鶴見『そういえば、香港もそうですが、新しいゲームはあっても、大型筐体モノはないですね。スペースの問題でてすか？』

ニチ『それも少しはあるけど、大きなのは輸送料の問題だね。あれ、重いでしょ。本当は５０インチ位の大きな筐体や４人用とかのレース筐体。あとナムコの異色モノも欲しいですね。日本は面白いゲームたくさんあっていいよ。あそこら辺のもの安くタイまで仕入れられないかな？』

鶴見『今度、ゲーセン基盤屋で働いている知り合いに聞いてみますよ。』

ニチ『お願いね。あ、ところでメシ食った？ニチポンオススメのタイスキあるけど。行く？』

鶴見『あ、いいっすね。それ』

ーこうして２人は夜のタイの夢ランドへ消えて行った…

おわり

ニチポン君より読者プレゼントだ～！！

BOY STATION 特製

スタッフ用Ｔシャツ　（１名）
黄金軸＋対応ＣＤ２枚　（１名）

ーくわしくは、読者プレゼントコーナーで....。

みなさんこんにちわ。いよいよゲーム業界裏話もいよいよ第７回まで来ちゃいました。いつまで続くのでしょうかこの企画。これだけで一冊本がでちゃうんじゃないでしょうか。今回のゲストは今号の東南アジア裏モノレポートにも登場。さわやかインターネットでもおなじみの大嶋　健さんに来てもらいました。

鶴見「よろしくお願します。」
大嶋「こちらこそ。鶴見さん有名ですよね。」
鶴見「いや、そんなことないですよ。」
大嶋「ポジティブ、読みましたよ。いろいろやっているみたいでダンスなんかもやっているんですよね。」
鶴見「今回は大嶋さんの話しを聞かせて下さいよー。よいしょしなくてもいいですから。今回は僕が聞き手ですからねっ。」
大嶋「何から話せば良いですか？」
鶴見「オトナのハッカー読本でも紹介されている〔フジ子〕ちゃんとは今でも付き合っているんですか？」
大嶋「エー？またそのはなしですかー、その話しはやめましょうよー。お願しますよ鶴見さーん。」
鶴見「なんか今回ずいぶん弱気じゃないですか、大島さーん。」
大嶋「字がまちがってますよ、鶴見さん大島じゃないです。大嶋ですよフフフ。」
鶴見「すいません太島さん。さわやかに出てた、自慢のコピーカーの調子はどうですか？」
大嶋「一回免許無くなっちゃいましたからねー。乗ってたけど。最近取り外しちゃったんです。テレビも修理に出してしまいました。こわれちゃったんです。」
鶴見「それは悪い事を聞いてしまいました。すいません。それでは話題を変えましょう。大嶋さんは最近タイに行ったそうですね。」
大嶋「何言ってるんですかー。いっしょに行ったじゃないですか。」
鶴見「あ、そうでしたね。すいません（しらじらしいヤツ）。でも、タイ旅行楽しかったっすねー。コピーアロイですよ大嶋さん。」
大嶋「アロイとかってタイ語ですよね。タイ人かぶれしちゃって全く。」
鶴見「いやいや、影響されやすいもので。話しは変わりますが、最近インターネットの影響もあり、通信業界も活気が出てきましたよね。大嶋さんはいつぐらいから通信をはじめましたか。」
大嶋「ぼくは浪人のころ（推定７～８年ぐらい前）からやっています。最初のころは１２００ボーのモデムが２万円の時期にＮＥＣにだまされて買ってしまいました。それからですね。草の根ネットにハマッタのは。」
鶴見「１２００ボーとは随分マニアックですね。僕なんか１年前に黒沢さんに今、通信

熱いから通信やってみたら？と言われ、最近通信環境を整えたばかりで２８８００ｂｐｓのモデムを１万７千円で買ったのが初めなのに。それじゃ大嶋さんいっぱいモデムを買い換えたんじゃないですか？」

大嶋「１２００ボーのモデムを買ってからすぐオムロン製の２４００ボーのモデムに買い換えました。あの時は２４００ボーは２４００ボーでもＭＮＰのレベルがいろいろありまして、ＭＮＰ５のを買ったんですよ。マニアしかわからないですかね。ＭＮＰなんて。とまあこんな感じです。」

鶴見「７～８年も前から今のインターネットの怪しいサイトみたいな鬼畜なＮＥＴはあったんですか？」

大嶋「昔はネットがあまり無くて、東京ＢＢＳもハバタキネットという名前でした。回線も少なかったですから怪しい所はあまりありませんでした。２年ぐらい前に東京がらくた工房というネットが怪しかったですね。」

鶴見「あのがらくた工房ですか！凄いという噂をよく聞いていました。最近なんとかがらくた工房の入会できたのですが、いざ入ってみるとファイルボードも無いしぜんぜん普通でしたけどねぇ。まあログはあやしいですけどね。」

大嶋「昔はファイルボードがちゃんとあり、わけのわからない怪しい名前がついたファイルボードに市販ソフトがアップしてあったりしました。売ります買いますのボードにはスーファミＣＤがあったりしてかなり鬼畜でした。」

鶴見「ええー！超ヨンピルもびっくり！そうなんですか！凄いですね。でもどうしてファイルボードが無くなってしまったんでしょうねぇ。」

大嶋「昔からハードディスクの調子が悪いってのは知ってたんだけど、ヤバいのが多すぎてシスオペさんがけしちゃったんじゃないのかなあ．．．。あ、そういえばなんか僕の悪い噂がちょっとだけ流れているんですよ。」

鶴見「噂のＵＲＵ★さんですね、あれって大嶋さんだったんですねー。知りませんでしたよー。なんだか鬼畜な事をたくさんしていたようですね。」

大嶋「ぼくはイソターに頼まれて東京イソターネットの宣伝をしていたんです。そうしたら、何故か僕の悪い噂が流れ出したんです。それは何故か調べてみると、事務局の手違いで登録ミスが多発してたんです。そのミスのメールが僕の所に殺到していました。みんな恐いメッセージで返事を出すのが一苦労でした。ボードを見ると、そんな東京イソターネットなんて聞いた事の無い怪しいネットに振り込んだ３０００円の入会金は人生の勉強代だ！とか書いてあるし・・・もう詐欺扱いされてこまっちゃいました。もうその事務員は居ないので、安心してください。もう更新手続きも順調に行っているらしいですよ。」

鶴見「なんだかまきこまれて大変でしたね。パソ通じゃないですけど、僕もいろいろトラブルがありましたよ。マジコン業者にボったくられたり。あと、組んでいたサークルの本を売っていて、色々トラブったりしましたよ。」

大嶋「パソコン通信は、顔が見えないので、あらぬ噂が流れてしまうんですよ。」

鶴見「なんだかグチっぽくなっちゃいましたね。駅前のまずいラーメン屋じゃないんですからそろそろ話題を変えましょう。ホットな話題と言えば、未だにマジコンや東南アジア情報、白金具情報なんかが熱い東京イソターネットですね。あそこはアロイ（美味しいというタイ語）ラーメン屋ですよね。」

大嶋「あそこは年会費があるので入りにくいですが、入ってしまえばなかなかアロイ情報が流れていたりしますね。あそこはスーファミ同人ソフトの最前線をイってます。鶴見さんの力ですね。」

鶴見「そんなことぜんぜん無いですよ。僕が入会する前からかなり熱かったじゃないですか。今は紹介してくれた黒沢さんにとても感謝しています。ＹＯＲＹさんをはじめ薬馬さんやグレタさん。そして大嶋さんなどポジティブの戦力になるすてきな出会いがありましたし。」
大嶋「これでＴＳＰ！さんもポジティブに参加してくれると万万歳ですね。」
鶴見「そうですね。あの人がポジティブに参加してくれたらレベルもグッと上がりますよね。」
大嶋「そうそう、今、ニフティーが熱いんですよ。ニフティーサーブです。」
鶴見「ニフティー？僕もパソ通はじめた時に入ろうと思ったんですけど、手続きとお金がかかるので、やめたんです。おもしろいですかニフティー？」
大嶋「あそこは無法地帯に近いですね。シスオペも毎日違法臭い書き込みを削除しているみたいですが、夜はすごいですよ。」
鶴見「たとえば、どんなモノが売ってるんですか？拳銃とか爆弾とかですか？」
大嶋「そんなのじゃないです。違法臭いゲームソフトやアプリケーションを売っているヤツもいますし、女の子紹介やエロＣＧ集をうっているヤツも居ます。」
鶴見「それじゃあ、香港でしか買えないような市販品が百万円くらい入ったＣＤ－ＲＯＭとかロリータの無修正画像とか裏ビデオとかも手に入るんですか？でも、きっと日本ですから、法外な値段なんじゃないですか？」
大嶋「金さえ有れば買えますよ。だけど買った人もつかまりますから買ってはいけませんね。値段をみるとちょっと手がとどかなそうな値段でそそりますよ。」
鶴見「それは僕でも悩んじゃいますねえ。他には何かアロイ話しはありますか？」
大嶋「僕のホームページを見て欲しいですね。脚がいっぱいありますよ。」
鶴見「脚？脚って何ですか？」
大嶋「見てからのお楽しみです。僕の本職はカメラマンですから。いろいろあります。タイの写真やこれから制作予定のファミコン関連のコーナーもあります。」
鶴見「それは楽しみですね。そういえば大嶋さんのタイの友達のモンチャット君が日本にも進出するそうですね。タイは高校生のオーナーが多くて凄いですね。」
大嶋「そうなんですよね、タイは何でもＯＫですよね。レベル９９ショップをやっているタム君をはじめ、すごいです。」

鶴見「あ、そろそろ大嶋さんページが無くなってきましたね。」
大嶋「書いてる段階じゃわからないんじゃないですか（^^;」
鶴見「ギクッ・・・・・鋭いご指摘どうも。それでは最後に宣伝などありましたらどうぞ。」
大嶋「んー、ホームページを見てくれればみなさんタイに行きたくなりますよ。是非見てくださいね！ポジティブでもタイツアーあるみたいだし。それと最近カメラマンの仕事も順調です。http:/www.sainet.or.jp/~uru/ です。宜しく！！」
鶴見「ありがとうございました。これからも頑張って下さいね！！」

大嶋さんより読者プレゼントだ～！！

●大嶋スペシャルマル秘ＣＤロム（中身は内緒だけどアロイっす）	1名
●コスプレＣＤ写真集（オリジナル）	2名
●秘密のパチモノｉｎ1カセット（ダブリ無し）	3名

＜わしくは、読者プレゼントコーナーで．．．．。

東南アジアコピーアロイ

WRITTEN BY おおしま

始めまして！おおしまです。知らない人も知ってる人も以後宜しくお願いいたします。　ＷＩＮＤＯＷＳが動くパソコンを持っているといっても，ソフトを買ったことが無い、そんな読者も多いと思います。香港や台湾の露店や悪徳コピー商店が地下にもぐってしまった今，コピーソフトの入手先はもう無くなってしまったのだろうか？

そんなことはありません。ちゃんと東南アジアに残っているのであります。しかも店にピーコ商品がずらりと方を並べ、黒い光を放ちながらお客の来るのを今か今かと待っているのです…。

まずはマレーシアの首都クアラルンプール。タイから電車で行くのは２日かかり、シンガポールからは電車で７時間。マレー半島の先端付近にあるこの都市にはこんなピーコショップが入ったデパートが何軒かあるという情報を聞きつけ、さっそく出かけてみた。

写真1　パソコン用スーファミＣＤ！！

あるショッピングセンターについてなかを覗くと…そこは全盛期の香港を思わせるような見事な露店や商店が肩を並べ、みな同じぐらいの競争力のなさを見せつけられる価格でコピーソフトを売っているではありませんか。種はＩＢＭから始まり、マッキントッシュ、ＡＴＡＲＩ、それにスーパーファミコンまでわけのわからない外国のパソコンのコピーＣＤまで売っていました。スクリーンセーバーモノからゲーム、アプリ、ツール類まで全てここのショッピング街でそろえることが可能です。価格はそれなりに安く、普通のＣＤ－Ｒなんかで焼いた値段よりは安かったので良心的です。香港でもう店頭に並んでいない、マッキントッシュインストーラは＃１から全て店頭に並んでいますし、ＷＩＮＤＯＷＳのインストーラモノも昔の古いフォトショップＶｅｒ２から４まで全てそろっていました。

新しいソフトで目に付いたモノと言えば、Ｓｉｍオールインワン（シムシティーやシムアイランドなど全てのシムシリーズが入ったＣＤのこと）や、なぜか出ていたＷＩＮＤＯＷＳ９７（箱にはNOT　BETA　VERSIONFULL　TIME　OK　などと書いてあったりする）なんかが出ていました。古いソフトは地べたにあるうさんくさいカゴに入れられ、タダ同然で売っていました。

少しばかり店内を覗いていると、店の人生半分以上過ぎていていかにも悪そうな顔つきのおやじが、「このゲームは面白いよ」とか「このゲームはマレーシアにしか無い貴重なゲームだよ」とか話しかけてきました。そんなわきゃねーだろこれは日本製だー、と三国志あたりを見て思ったのですが、仲が悪くなったらしょうがないので、１時間以上おやじの話につきあってあげました。

結局いろいろ買ったのですが、最後にまけろといったら金銭はまけずに机の裏側から訳の分からない怪しいＣＤを取り出し、「オマケだ」と言って付けてくれました。ラベルが無いので中のソフトを確かめたいとおやじに言ったところ，これはスケベＣＤだからお家に帰って見ろ、ということでした。そういえばマレーシアってスケベなものは異様に厳しい国だったのを思いだし，ちょっとがっかり。どーせぬいでないんだろう。しかしおやじはにこにこしている。なんだかんだでいろいろ買ってしまったのですが、香港行くならマレーシア。今，香港へ日本人が行くとボラれますからね。言語もマレーシアは英語なのでなんなく買うことができるでしょう。

では次号、買ってきた違法臭いブツを紹介しましょう。

☆Neo G.P.C編集部＆POSITIVE共同企画　X－T改造コーナー☆

ドラゴンクエストⅢX－Tコード集

★コード発見＆WRITE BY 大原　登＆霧島 幸史＆鶴見 和昭★

今回は、久々のSFソフト「ドラゴンクエスト3」を、改造してみました。是非、みなさまX－T改造してみて下さい。
それと、「ドラクエ3マスターへの道」が、もうすぐ発売します。ドラクエ3の全ての改造コードが載っている本です。
詳しい内容を知りたい方は、下記までお問い合わせ下さい。

〒639-11　大和郡山市番匠田中町42
Ｎｅｏ Ｇ．Ｐ．Ｃ．編集部Ｐ３「ドラクエ３Ｘ－Ｔ」係

★キャラクター★	全員共通
7E23DCFF 7E23DDFF 7E23DEFF 7E23DFFF	戦闘後・取得EXP　＊＊＊＊　＝16777215
7E23E0FF 7E23E1FF 7E23E2FF 7E23E3FF	戦闘後・取得ゴールド　＊＊＊＊　＝16777215
7E36963F 7E369742 7E36980F	ゴールド　＊＊＊　＝　999999
7E369980 7E369A96 7E369B98	ゴールド銀行　＊＊＊　＝10000000
7EC1E1E7 7EC1E203	サイコロの振る数　＊＊　＝　999
7EC1E502 7EC1E702	何処までも進める （注意）クリアー場所の２個手前でスイッチを解除
7E2BB2※※	ボーナスポイント　FF　＝　255
7E353E※※	（下記の数字を入力すると好きな乗物を取得出来る） ０４ ＝ 「ふね」を持っている。 ０９ ＝「ラーミア」を持っている。 ０C ＝ 「ふね」＋「ラーミア」を持っている。
7E3680FF 7E3681FF 7E3682FF	ルーラで移動可能場所　＊ （キメラの翼も同様）　＊　＝通常で行ける場所 全ての場所へ移動可能　＊
7E2A8D01	禁断のワープ（テストの町/エンディング/etc…）

ゾーマのしろ	→	最後のボスの城
かくしダンジョン	→	クリアーした後に行ける”かくしダンジョン”
てしまテスト	→	エンディング”A”の途中からスタート
やまなテスト	→	エンディング”B”の途中からスタート
しげのテスト	→	エンディング”C”の途中からスタート
T06	→	神竜のいるところ
G01	→	ロマリアから北にある、ごろくのほこら
G02	→	アッサラームから南西にある、すごろくのほこら
G03	→	竜の女王の城から南西にある、すごろくのほこら
G04	→	マイラの村（井戸の中）の、すごろくじょう
G05	→	ジパング（井戸の中）の、すごろくじょう
プログラムスタート	→	ピラミッドの近くのサバクの上

▼▼▼ 全員共通・職業変換一覧表 ▼▼▼			
00	せんし	～	
01	ぶとうか	1A	おめこ
02	まほうつかい	～	
03	そうりょ	38	おまんこ
04	しょうにん	～	
05	あそびにん	FF	??????
06	とうぞく	★「 おめこ 」という職業って何!?	
07	けんじゃ	プログラマーの策略なのか!?	
08	ゆうしゃ	★究極の［裏・職業］誕生てか～!!★	

★キャラクター★	1番目のキャラクター			
7E3925※※	LEVEL（レベル）	●	63	= 99
7E3926※※		＊	80	
7E3927※※	EXP （経験値）	＊	96	=10000000
7E3928※※		＊	98	
7E3929E7	最大：HP	＊	E7	
7E392A03		＊	03	= 999
7E392BE7	現在：HP	＊	E7	
7E392C03		＊	03	= 999
7E392DE7	最大：HP	＊	E7	
7E392E03		＊	03	= 999
7E392FE7	現在：MP	＊	E7	
7E393003		＊	03	= 999
7E3931※※	ちから	●	FF	= 255
7E3932※※	すばやさ	●	FF	= 255
7E3933※※	たいりょく	●	FF	= 255
7E3934※※	かしこさ	●	FF	= 255
7E3935※※	うんのよさ	●	FF	= 255

7E3944※※	性別（状態）　（別途一覧表を参照の事）
7E3945※※	性格
7E3946※※	職業　（通常キャラ：00～08）
7E3949FF ～～～～ 7E3952FF	呪文（すべて覚える）　7E3949FF ～～～～ 7E3952FF
7E3953※※	装備中／Eマークの個数　（00個～12個）迄
7E3955※※ ～～～～ 7E3960※※	アイテム（道具欄）　1番目　7E3955※※ ～～～～ アイテム（道具欄）12番目　7E3960※※

★キャラクター★	2番目のキャラクター				
7E3961※※	LEVEL（レベル）	●	63	=	99
7E3962※※		＊	80		
7E3963※※	EXP　（経験値）	＊	96	=	10000000
7E3964※※		＊	98		
7E3965E7	最大：HP	＊	E7		
7E396603		＊	03	=	999
7E3967E7	現在：HP	＊	E7		
7E396803		＊	03	=	999
7E3969E7	最大：HP	＊	E7		
7E396A03		＊	03	=	999
7E396BE7	現在：MP	＊	E7		
7E396C03		＊	03	=	999
7E396D※※	ちから	●	FF	=	255
7E396E※※	すばやさ	●	FF	=	255
7E396F※※	たいりょく	●	FF	=	255
7E3970※※	かしこさ	●	FF	=	255
7E3971※※	うんのよさ	●	FF	=	255
7E3980※※	性別（状態）　（別途一覧表を参照の事）				
7E3981※※	性格				
7E3982※※	職業　（通常キャラ：00～08）				
7E3985FF ～～～～ 7E398EFF	呪文（すべて覚える）　7E3985FF ～～～～ 7E398EFF				
7E398F※※	装備中／Eマークの個数　（00個～12個）迄				
7E3991※※ ～～～～ 7E399C※※	アイテム（道具欄）　1番目　7E3991※※ ～～～～ アイテム（道具欄）12番目　7E399C※※				

★キャラクター★	3番目のキャラクター		
7E399D※※	LEVEL（レベル）	●	63 ＝ 99
7E399E※※		＊	80
7E399F※※	EXP （経験値）	＊	96 ＝10000000
7E39A0※※		＊	98
7E39A1E7	最大：HP	＊	E7
7E39A203		＊	03 ＝ 999
7E39A3E7	現在：HP	＊	E7
7E39A403		＊	03 ＝ 999
7E39A5E7	最大：HP	＊	E7
7E39A603		＊	03 ＝ 999
7E39A7E7	現在：MP	＊	E7
7E39A803		＊	03 ＝ 999
7E39A9※※	ちから	●	FF ＝ 255
7E39AA※※	すばやさ	●	FF ＝ 255
7E39AB※※	たいりょく	●	FF ＝ 255
7E39AC※※	かしこさ	●	FF ＝ 255
7E39AD※※	うんのよさ	●	FF ＝ 255
7E39BC※※	性別（状態）		（別途一覧表を参照の事）
7E39BD※※	性格		
7E39BE※※	職業		（通常キャラ：00～08）
7E39C1FF			7E39C1FF
～～～～	呪文（すべて覚える）		～～～～
7E39CAFF			7E39CAFF
7E39CB※※	装備中／Eマークの個数		（00個～12個）迄
7E39CD※※	アイテム（道具欄） 1番目		7E39CD※※
～～～～			～～～～
7E39D8※※	アイテム（道具欄）12番目		7E39D8※※

★キャラクター★	4番目のキャラクター		
7E39D9※※	LEVEL（レベル）	●	63 ＝ 99
7E39DA※※		＊	80
7E39DB※※	EXP （経験値）	＊	96 ＝10000000
7E39DC※※		＊	98
7E39DDE7	最大：HP	＊	E7
7E39DE03		＊	03 ＝ 999
7E39DFE7	現在：HP	＊	E7
7E39E003		＊	03 ＝ 999
7E39E1E7	最大：HP	＊	E7
7E39E203		＊	03 ＝ 999
7E39E3E7	現在：MP	＊	E7
7E39E403		＊	03 ＝ 999

7E39E5※※	ちから	●	FF ＝ 255
7E39E6※※	すばやさ	●	FF ＝ 255
7E39E7※※	たいりょく	●	FF ＝ 255
7E39E8※※	かしこさ	●	FF ＝ 255
7E39E9※※	うんのよさ	●	FF ＝ 255
7E39F8※※	性別（状態）		（別途一覧表を参照の事）
7E39F9※※	性格		
7E39FA※※	職業		（通常キャラ：00～08）
7E39FDFF ～～～～ 7E3A06FF	呪文（すべて覚える）		7E39FDFF ～～～～ 7E3A06FF
7E3A07※※	装備中／Eマークの個数		（00個～12個）迄
7E3A09※※ ～～～～ 7E3A14※※	アイテム（道具欄） 1番目 ～ アイテム（道具欄）12番目		7E3A09※※ ～～～～ 7E3A14※※

▼▼▼ 全員共通／状態・性別変換一覧表 ▼▼▼			
00	男：通常	20	女：通常
01	男：どく	21	女：どく
02	男：まひ	22	女：まひ
10	男：しに	30	女：しに

ふくろアイテムリスト　7E3725※※～7E3824※※

●場所● アイテムの個数

```
↓↓↓↓ ↓↓
7E ※※※※ ※※
↑↑↑↑ ↑↑
3825 00～63
 ～
3924
```

●場所● アイテムの種類

```
↓↓↓↓ ↓↓
7E ※※※※ ※※
↑↑↑↑ ↑↑
3725 00～FF
 ～
3824
```

《アイテムの個数+アイテムの種類を入力しないと、アイテムは出ません》

▼▼▼ ふくろ アイテムリスト ① ▼▼▼			
00	（空白）	10	まじんのオノ
01	ひのきのぼう	11	あまぐものつえ
02	こんぼう	12	ガイアのつるぎ
03	どうのつるぎ	13	さざなみのつえ
04	せいなるナイフ	14	はかいのつるぎ
05	てつのやり	15	もろはのつるぎ
06	てつのオノ	16	りりょくのつえ
07	はがねのつるぎ	17	ゆうわくのけん

０８	まどうしのつえ	１８	ゾンビキラー
０９	どくばり	１９	はやぶさのけん
０Ａ	てつのつめ	１Ａ	おおかなづち
０Ｂ	とげのむち	１Ｂ	おうごんのつめ
０Ｃ	おおばさみ	１Ｃ	いなずまのけん
０Ｄ	くさりがま	１Ｄ	いかずちのつえ
０Ｅ	らいじんのけん	１Ｅ	おうじゃのけん
０Ｆ	ふぶきのつるぎ	１Ｆ	くさなぎのけん

▼▼▼　ふくろ　アイテムリスト　②　▼▼▼			
２０	ドラゴンキラー	３０	ねむりのつえ
２１	さばきのつえ	３１	アサシンダガー
２２	はがねのむち	３２	ホーリーランス
２３	チェーンクロス	３３	パワーナックル
２４	グリンガムのムチ	３４	ドラゴンクロウ
２５	モーニングスター	３５	まじゅうのツメ
２６	ブーメラン	３６	ブロンズナイフ
２７	やいばのブーメラン	３７	はがねのはりせん
２８	ほのおのブーメラン	３８	まふうじのつえ
２９	はかいのてっきゅう	３９	ふっかつのつえ
２Ａ	てつのそろばん	３Ａ	バトルアックス
２Ｂ	まほうのそろばん	３Ｂ	ウォーハンマー
２Ｃ	せいぎのそろばん	３Ｃ	ドラゴンテイル
２Ｄ	バスタードソード	３Ｄ	ぬののふく
２Ｅ	ルーンスタッフ	３Ｅ	けいこぎ
２Ｆ	けんじゃのつえ	３Ｆ	かわのよろい

▼▼▼　ふくろ　アイテムリスト　③　▼▼▼			
４０	はでなふく	５０	こうらのよろい
４１	てつのよろい	５１	だいちのよろい
４２	はがねのよろい	５２	ドラゴンメイル
４３	まほうのよろい	５３	やいばのよろい
４４	みかわしのふく	５４	てんしのローブ
４５	ひかりのよろい	５５	カメのこうら
４６	てつのまえかけ	５６	かわのこしまき
４７	ぬいぐるみ	５７	かわのドレス
４８	ぶとうぎ	５８	ステテコパンツ
４９	まほうのほうい	５９	マジカルスカート
４Ａ	じごくのよろい	５Ａ	ひかりのドレス
４Ｂ	みずのはごろも	５Ｂ	ドラゴンローブ
４Ｃ	くさりかたびら	５Ｃ	くろしょうぞく

4D	たびびとのふく	5D	きぬのローブ
4E	あぶないみずぎ	5E	まほうのまえかけ
4F	まほうのビキニ	5F	おしゃれなスーツ

▼▼▼　ふくろ　アイテムリスト　④　▼▼▼

60	パティードレス	70	おなべのフタ
61	やみのころも	71	オーガシールド
62	ふしぎなボレロ	72	きんのかんむり
63	しんぴのビキニ	73	てつかぶと
64	しのびのふく	74	ふしぎなぼうし
65	かわのたて	75	ふこうのかぶと
66	てつのたて	76	オルテガのかぶと
67	ちからのたて	77	ターバン
68	ゆうしゃのたて	78	はんにゃのめん
69	なげきのたて	79	かわのぼうし
6A	せいどうのたて	7A	てっかめん
6B	みかがみのたて	7B	きのぼうし
6C	うろこのたて	7C	けがわのフード
6D	まほうのたて	7D	ぎんのかみかざり
6E	ドラゴンシールド	7E	グレートヘルム
6F	ふうじんのたて	7F	くろずきん

▼▼▼　ふくろ　アイテムリスト　⑤　▼▼▼

80	うさみみバンド	90	モヒカンのケ
81	シルクハット	91	ルビーのうでわ
82	ミスリルヘルム	92	いかりのタトゥー
83	とんがりぼうし	93	ごうけつのうでわ
84	せいなるまもり	94	インテリめがね
85	いのりのゆびわ	95	ぎんのロザリオ
86	しあわせのくつ	96	おしゃぶり
87	ほしふるうでわ	97	ヘビメタリング
88	さとりのしょ	98	はやてのリング
89	すいしょうだま	99	きんのネックレス
8A	いのちのゆびわ	9A	パワーベルト
8B	ちからのゆびわ	9B	きんのクチバシ
8C	うさぎのしっぽ	9C	おうごんのティアラ
8D	しっぷうのバンダナ	9D	スライムピアス
8E	いしのかつら	9E	はくあいリング
8F	ガーターベルト	9F	にげにげリング

▼▼▼ ふくろ アイテムリスト ⑥ ▼▼▼			
A0	くじけぬこころ	B0	おうのてがみ
A1	ルーズソックス	B1	オリハルコン
A2	くろこしょう	B2	ちからのたね
A3	けんじゃのいし	B3	すばやさのたね
A4	ラーのかがみ	B4	スタミナのたね
A5	かわきのつぼ	B5	ラックのたね
A6	やみのランプ	B6	かしこさのたね
A7	へんげのつえ	B7	いのちのきのみ
A8	いのちのいし	B8	やくそう
A9	きえさりそう	B9	どくけしそう
AA	まほうのたま	BA	せいすい
AB	とうぞくのかぎ	BB	キメラのつばさ
AC	まほうのかぎ	BC	せかいじゅのは
AD	さいごのかぎ	BD	しのオルゴール
AE	ゆめみるルビー	BE	あいのおもいで
AF	めざめのこな	BF	まんげつそう

▼▼▼ ふくろ アイテムリスト ⑦ ▼▼▼			
C0	みずでっぽう	D0	ちいさなメダル
C1	ふなのりのほね	D1	ふしぎなちず
C2	やまびこのふえ	D2	ようせいのちず
C3	ようせいのふえ	D3	ゴールドパス
C4	ぎんのたてごと	D4	めがみのゆびわ
C5	ひかりのたま	D5	ふしぎなきのみ
C6	どくがのこな	D6	やさしくなれるほん
C7	まだらくもいと	D7	あまえんぼうじてん
C8	たいようのいし	D8	しゅくじょへのみち
C9	にじのしずく	D9	あたまがさえるほん
CA	シルバーオーブ	DA	ちからのひみつ
CB	レッドオーブ	DB	ごうけつのひみつ
CC	イエローオーブ	DC	かいうんのほん
CD	パープルオーブ	DD	おてんばじてん
CE	ブルーオーブ	DE	かなしいものがたり
CF	グリーンオーブ	DF	ゆうき100ばい

▼▼▼ ふくろ アイテムリスト ⑧ ▼▼▼			
E0	まけたらあかん	F0	ぬマみ RLv■ぬン
E1	ユーモアのほん	F1	＊ぶーは をバせべ
E2	エッチなほん	F2	ぞシなW★をチ＊■
E3	ずるっこのほん	F3	ー┃┣ー│E

E４	すごろくけん	EF	せいすい
☆７E３７２５※※～７E３８２４※※☆			

●場所● アイテムの個数

↓↓↓↓ ↓↓

７E ※※※※ ※※

↑↑↑↑ ↑↑

３８２５ ００～６３

～

３９２４

●場所● アイテムの種類

↓↓↓↓ ↓↓

７E ※※※※ ※※

↑↑↑↑ ↑↑

３７２５ ００～FF

～

３８２４

《アイテムの個数+アイテムの種類を入力しないと、アイテムは出ません》

サイコロの目を決めれる	７EC１E５０２／７EC１E７０２
種を使用したときに上がるポイント	７E３３E２※※（FF→２５５）
店で売っているアイテム１個目の種類	７E２BBA※※（＝アイテム表参照）
１個目のアイテムまとめ買いの個数	７E２BE２※※（＝01～09）
店で売っているアイテム２個目の種類	７E２BBC※※（＝アイテム表参照）
２個目のアイテムまとめ買いの個数	７E２BE４※※（＝01～09）
店で売っているアイテム３個目の種類	７E２BBE※※（＝アイテム表参照）
３個目のアイテムまとめ買いの個数	７E２BE６※※（＝01～09）
店で売っているアイテム４個目の種類	７E２BC０※※（＝アイテム表参照）
４個目のアイテムまとめ買いの個数	７E２BE８※※（＝01～09）

ー戦闘編ー	戦闘中に登場する敵キャラが選べるコード
１グループ目の種類	７E２０００※※（※※＝テストの街の番号参照）
１グループ目の数	７E２００８※※
２グループ目の種類	７E２００２※※（※※＝テストの街の番号参照）
２グループ目の数	７E２００A※※
３グループ目の種類	７E２００４※※（※※＝テストの街の番号参照）
３グループ目の数	７E２００C※※
４グループ目の種類	７E２００６※※（※※＝テストの街の番号参照）
４グループ目の数	７E２００E※※

ドラクエⅢ　DEAD　CODE　BY　YORY&鶴見 和昭		
CODE０５００	CODE０５００	CODE０５００
E２２０DAA９	E２２０DAA９	０８C２３０４８
６３A２２５３８	００A２２５３７	DAE２２０A２
９F００００７E	９F００００７E	００００A９６３
E８EAE０２５ /	E８１AE０２５	９F２５３８７E
３９D０F５FA	３８D０F５FA	８A９F２５３７
		７EE８E０００
ふくろのアイテムが全種類９９コ		０１D０EFC２
になるデッドコード		３０FA６８２８

ストZERO2（SFC）X－Tコード

WRITTEN BY 露ちゃん

こんにちは。皆さん改造やってますか？今回はドラクエⅢに引き続きストZERO2をサーチしました。うーん、できればオリジナルのオープニングでも作って欲しかったニョ！POSITIVE4号では必殺技を変化させるコードやサーチのやり方を紹介します。お楽しみに！！

SFC版ストZERO2改造コード集

7E07A2XX　キャラセレクト(1P)

7E0A22XX　キャラセレクト(2P)

00　リュウ

01　ケン

02　豪鬼

03　ナッシュ

04　春麗

05　アドン

06　ソドム

07　ガイ

08　バーディ

09　ローズ

0A　ベガ

0B　サガット

0C　ダン

0D　さくら

0E　ロレント

0F　ダルシム

10　ザンギエフ

11　ゲン(喪流)

12　春麗(スト2版)

13　ゲン(忌流)

14　真豪鬼

7E07C8XX キャラの色変更(1P)

7E0A48XX キャラの色変更(2P)

7E073E90 体力減らない(1P)

7E09BE90 体力減らない(2P)

7E07BEXX コンボゲージ減らない(1P)

7E0A3EXX コンボゲージ減らない(2P)

XX=レベル1(30)・レベル2(60)・レベル3(90)

7E1B7DXX タイム減らない(10進数)

7E1B0FXX ステージセレクト(00~13まで)

7E07F201 挑発無限(1P)

7E0A7201 挑発無限(2P)

7E07ED01 オートガードになる(1P)

7E0A6D01 オートガードになる(2P)

7E071E01 せっかち君(1P)

7E099E01 せっかち君(2P)

注:ただし勝った後1度スイッチをNORMALにする必要あり。

7E1BA1XX スピードセレクト

7E0735XX ジャンプ力(1P)

7E09B5XX ジャンプ力(2P)

(00軽い~FF重い)

7E0C3E03 貫通弾(1P)

7E0E3E03 貫通弾(2P)

注:ただしサガットは不可

7E0C3E03　ローズ用貫通弾(1P)	7E0C7E03　サガット用貫通弾(1P)
7E0C6F0C	7E0C6F0C
7E0E3E03　ローズ用貫通弾(2P)	7E0E7E03　サガット用貫通弾(2P)
7E0E6F0C	7E0E6F0C

注:(ローズの時のコードだが不安定)

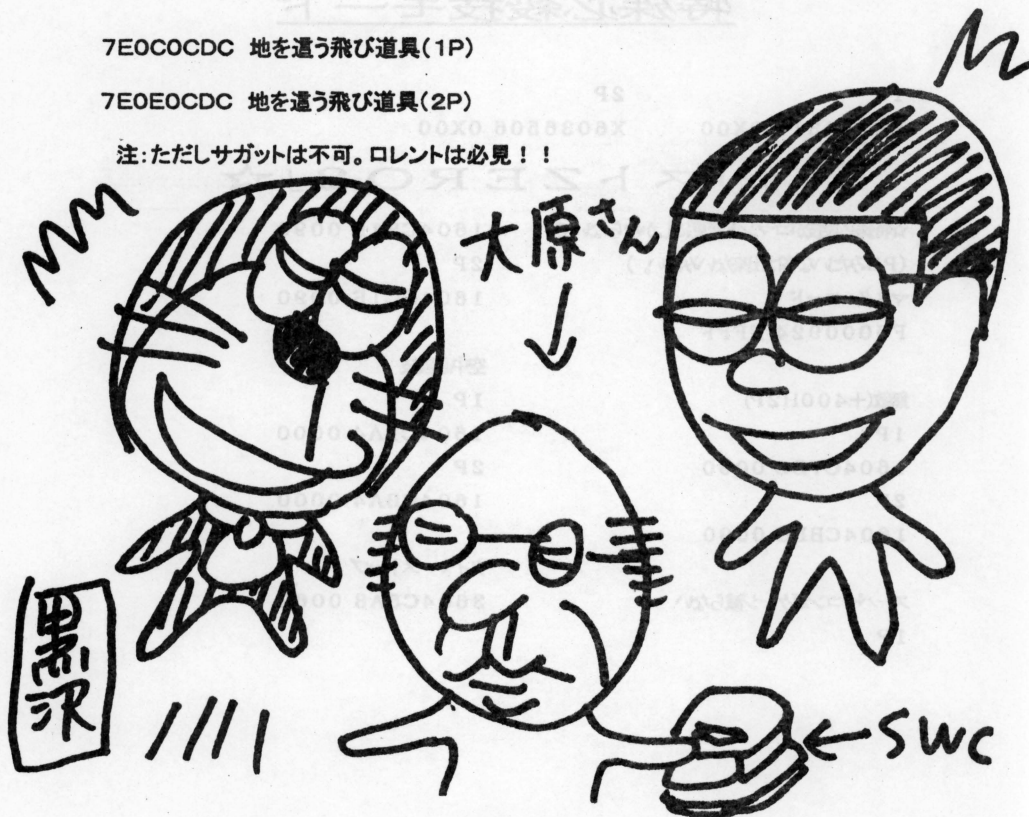
7E0C2D03　さくら・ダンの飛び道具が画面端まで届く(1P)

7E0E2D03　さくら・ダンの飛び道具が画面端まで届く(2P)

(やったぜ!:ダン)

7E0C0CDC　地を這う飛び道具(1P)

7E0E0CDC　地を這う飛び道具(2P)

注:ただしサガットは不可。ロレントは必見!!

ＰＳ改造コード表

by(改

☆DATELのＨＰから拾ってきたデータです。

MASTER CODE　F6000924 FFFF

Player 1 Invulnerable　16036240 0090

Player 1 Power Level 3　160362B2 0090

Player 2 Invulnerable　16036504 0090

Player 2 Power Level 3　16036576 0090

☆「ストＺＥＲＯ」☆

☆この下はオリジナルです。

イネーブルコード

D6002800 0000

B6002800 0000

(必須。使わないと２Ｐ側のコードのせいで真っ白な画面)

空中必殺技(２Ｐ+２C４H)

１Ｐ

16036226 0000

２Ｐ

160364EA 0000

特殊必殺技モード

1P	2P
X6036312 0X00	X6036506 0X00

☆「ストＺＥＲＯ２」☆

☆特殊必殺技がコマンド変更にしかならないです

(ＰＳみたいな事は出来ないみたい。)

マスターコード

F6000924 FFFF

無敵(+400H2P)

1P

1604C7BC 0090

2P

1604CBBC 0090

スーパーコンボゲージ減らない

1P

1604C81E 0090

2P

1604CC1E 0090

空中必殺技

1P

1604C7A4 0000

2P

1604CBA4 0000

タイマーストップ

3604C5A8 0063

特殊必殺技モード

1P
X604C8B2 0X00
2P
X604CCB2 0X00

特殊必殺時の技表です
ストゼロ及び2に対応。ただしZEROで無い物はありません

豪鬼
(真・豪鬼も同じ)
0豪昇竜
1豪波動拳
2竜巻斬空脚
3空中竜巻斬空脚
4斬空波動拳
5滅殺豪波動
6ゼロカウンター
7滅殺豪昇竜
8引きワープ
9天魔豪斬空
A灼熱波動拳
B瞬獄殺
C挑発
D前方転身
E百鬼襲

ダン
0晃龍拳
1我道拳
2ゼロカウンター
3断空脚
4真空我道拳
5必勝無頼拳
6晃龍烈火
7挑発
8オリジナルコンボ
9？
A後転挑発
B
C挑発伝説

ベガ
0ダブルニープレス
1ヘッドプレス
2サイコショット
3ベガワープ
4サイコクラッシャー
5ニープレスナイトメア
6サマーソルトスカイダイバー
7ゼロカウンター
8挑発

ローズ
0ソウルスパーク
1ソウルリフレクト
2ソウルスルー
3ゼロカウンター
4オーラソウルスルー
5オーラソウルスパーク
6ソウルイリュージョン
7挑発

9オリジナルコンボ
Aソウルスパイラル

サガット
0タイガーブロウ
1タイガーショット
2グランドタイガーショット
3タイガークラッシュ
4タイガーレイド
5タイガージェノサイド
6タイガーキャノン
7ゼロカウンター
8挑発

アドン
0ジャガーキック
1ライジングジャガー
2ジャガートゥース
3ゼロカウンター
4ジャガーリボルバー
5ジャガーバリードアサルト
6ジャガーバリードアサルト
7挑発

ソドム
0ブツメツバスター
1メイドノミヤゲ
2ジゴクスレイブ
3テンチュウサツ
4ゼロカウンター
5ダイキョウバーニング
6ダウン回避攻撃
7挑発

8ゼロカウンター下
9オリジナルコンボ

バーディー

0ブルホーンかブルヘッド
1上と同じ
2マーダラーチェーン
3ブルリベンジャー
4ザ・バーディ
5ゼロカウンター
6挑発
7？
8オリジナルコンボ
9バンディットチェーン

ガイ

0武神イズナ落とし
1疾駆け
2武神剛雷脚
3武神旋風脚
4ゼロカウンター
5武神八双拳
6挑発

ケン

0昇竜拳
1波動拳
2竜巻旋風脚
3空中竜巻旋風脚
4神龍拳
5昇竜烈破
6前方転身
7挑発
8？ゼロカウンター？
9オリジナルコンボ

ナッシュ

0サマーソルトシェル
1ソニックブーム
2クロスファイアブリッツ
3サマーソルトジャスティス
4ソニックブレイク
5ゼロカウンター
6挑発
7ゼロカウンター
8オリジナルコンボ

春麗

0百裂脚
1旋円脚
2気功拳
3天昇脚
4千裂脚
5覇山天昇脚
6気功掌
7挑発

リュウ

0昇竜拳
1波動拳
2竜巻旋風脚
3空中竜巻旋風脚
4真空波動拳
5真空竜巻旋風脚
6挑発
7ゼロカウンター下段？
8オリジナルコンボ
9波動拳の構え
A瞬獄殺(殺意リュウ)
B阿修羅閃空(殺意リュウ)

アドン

0ジャガーキック
1ライジングジャガー
2ジャガートゥース
3？
4ジャガーリボルバー
5ジャガーバリードアサルト
6？
7？
8オリジナルコンボ
9オリジナルコンボ

ガイ

0武神イズナ落とし
1疾駆け
2武神剛雷脚
3武神旋風脚
4？
5武神八双拳
6？
7挑発
8オリジナルコンボ

ダルシム

0ヨガテレポート
1ヨガファイヤー
2ヨガフレイム
3ヨガブラスト
4オリジナルコンボ
5ゼロカウンター
6？
7ヨガインフェルノ
8ヨガストライク
9ゼロカウンター
A挑発

ゲン

0（喪流）百連勾
1（喪流）逆龍
2（忌流）蛇穿
3（忌流）オウガ
4（喪流）死点咒
5（喪流）惨影
6（忌流）蛇咬叭
7（忌流）狂牙

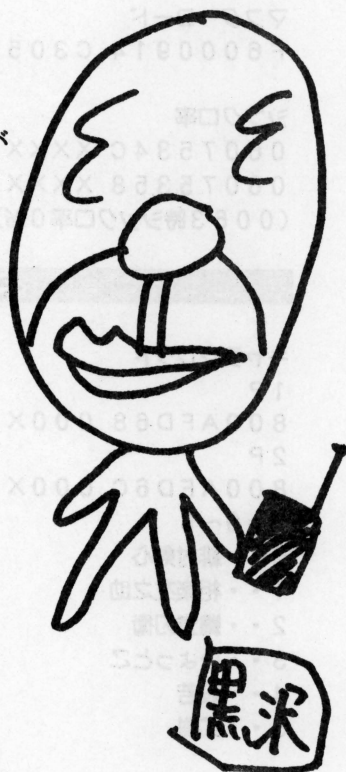
さくら

0波動拳
1オリジナルコンボ
2？ゼロカウンター上
3ゼロカウンター下
4咲桜拳
5春風脚
6真空波動拳
7乱れ桜
8春一番
9挑発

ロレント

0スティンガー
1メコンデルタエスケープ
2トリックランディング
3ハイジャンプ
4？
5マインスイーパー
6テイクノープリズナー
7パトリオットサークル
8挑発
9ゼロカウンター
Aゼロカウンター
Bオリジナルコンボ
Cメコンデルタエアレイド
Dメコンデルタアタック

ザンギエフ

0オリジナルコンボ
1ゼロカウンター
2ゼロカウンター
3ダブルラリアット
4
5
6バニシングフラット
7スクリューパイルドライバー
8アトミックスープレックス
9フライングパワーボム
Aエリアルロシアンスラム？
Bファイナルアトミックバスター

サターンX－T
改造コードスペシャル

ファイティングバイパーズ

マスターコード
F6000914 C305
B6002800 0000

無敵
1P
06062CF4 00FA
2P
0606FBF4 00FA

エヴァンゲリオン

マスターコード
F6000914 C305

シンクロ率
0607534C XXXX
06075358 XXXX
（0063時シンクロ率0%）

あまり値を上げすぎるとバグる。00C7（100%）で十分

無敵
06075344 1B59
060797B8 1B58

るろうに剣心

キャラセレクト
1P
800AFD68 000X
2P
800AFD6C 000X
X＝0～6
0・・緋村剣心
1・・相楽左之助
2・・鵜堂刃衛
3・・ひょっとこ
4・・般若
5・・式尉
6・・四乃森蒼紫

タイマーストップ
800B1718 0708

無敵
1P
8008FA1A 00EC

2P
8008FDDE 00EC

ヴァーチャロン

マスターコード
F6000924 FFFF
（タイトル出現中にゲームスタートすること。）

無敵
06032CB4 03E8
06032CB6 03E8

左手武器打ち放題
06032CC0 0001
データ部0003でダブルロックオン

中及び右手武器打ち放題
06032CC2 0101
データ部0303でそれぞれダブルロックオン

このコードを使うとなかなかインパクトがあることができます。
「VIPERII空中3連弾ホーミング」とか(^^)

フェイイエンハイパー化
06030F76 0001（武器は強くならない）

コードのサーチ時は不安定になるけどマスターコードに
F6000924 C305
を使わないとコンピューター側からパッチが当てられない
（サーチはFFFFの方でもOK。でも試せない。）

やっぱりマスターコードは難しい・・・
(^-^;;

バーチャロン
トーナメントモード

無敵
060321E4 03E8
060321E6 03E8

弾打ち放題
060321F0 0001
060321F2 0303

武器ゲージ満タン

左
06032CC6 0064

中
06032CCA 0064

右
06032CC8 0064

中ボスを使える。
160433CE 0008

タイ・バンコクのゲーム事情

☆WRITTEN　BY　鶴見 和昭☆

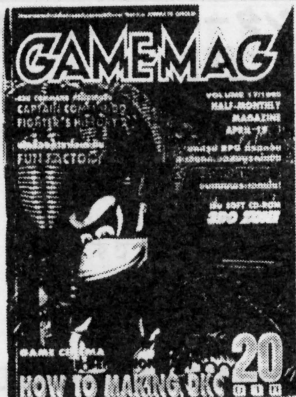
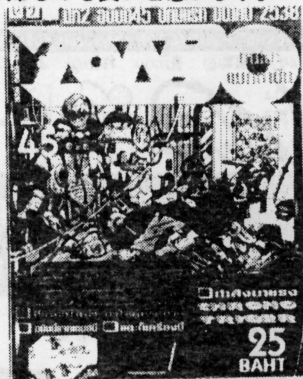
バンコクの本屋を見渡すと怪しい雑誌・気違いな雑誌が目白押し。某有名マンガのタイ語版（もちろん海賊版）や死体写真がほとんどの週刊誌さらにはホモ雑誌等。こんなものが普通の本屋に並んでいいものでしょうか？

今回はゲーム雑誌に目を向けてみました。ゲーム雑誌も圧倒的に日本のパクリ記事ばかりで香港のゲーム雑誌とさほど変わりありません。

タイでもよく売れているゲーム雑誌は『ＭＥＧＡ』『ＧＡＭＥＭＡＧ』『ＴＯＭＢＯ』の３誌が競争しており、日本で言えば『ＭＥＧＡ』はファミ通『ＧＡＭＥＭＡＧ』がファミマガ『ＴＯＭＢＯ』はマルカツといったところでしょうか。価格は２５Ｂ（約１１０円）と日本と比べると相当安いです！

気になる内容ですが、タイで一番売れている『ＭＥＧＡ』は８割以上がファミ通のパクリで写真からなにから日本のパクリが中心。（なぜか毎号表紙・裏表紙にＡＳＣＩＩのロゴがの写真．．．．？許可を取っているのか？）広告は少なく、夏ごろまではマジコンやコピーファミコン等のチラシもありましたが、いまはなぜか裏モノのチラシは全く無くごくフツーのつまらない雑誌に成り下がってしまいました。

『ＭＥＧＡ』を出しているのはタイでは大きいビルを構えた某有名出版社。なんと社内に印刷工場まであり、編集部にはＩＢＭのノートパソコンやパワーマック等が完備。日本の雑誌社顔負けの設備です。こんなにスゴイ設備なのになぜこんなパクリだらけの雑誌しか作れないのでしょうか？謎です。

『ＧＡＭＥＭＡＧ』こちらも名前とは裏腹に日本のファミコン雑誌のパクリ記事が中心。でもここは『ＭＥＧＡ』と違いゴールドフィンガーやプロテクト解除コード等、違う方面の裏技も目白押し。マジコンやコピーファミコンの広告も健在で資料として日本に持ち帰るのも良いと思います。

『ＴＯＭＢＯ』はハッカーや日本のコピーマニア中心にウケている雑誌で、ほとんど全部がオリジナル記事。やはりこちらも普通のゲーム中心なのですが、こちらは広告以外でもマジコンやコピーＣＤ・コピーソフトなどを取り上げていて、広告にはマジコン業者・メーカー以外にもサパーレックやマーブンクロン等のコピーゲーム屋の広告が目白押し！『ＬＶ９９にします』『ディスクコピー１５Ｂより』『プレステＣＤ１枚１００Ｂ！』とかいう歌い文句のチラシが誌面に飛び交っていて面白いです。

ここまでオリジナル路線のタイ色まる出しの『ＴＯＭＢＯ』の出版社は『ＭＥＧＡ』とは正反対で街外れの小汚いアパートの一室にかまえた所で編集員も３人位しかいなくとてもウサン臭い。見た目は『ＴＯＭＢＯ』も『ＭＥＧＡ』も変わらないのにここまで対照的だとおかしいですね。

そんな『ＴＯＭＢＯ』ですが、コピー業者の広告が目立ち過ぎて摘発されたのか警察に裏金を渡し忘れて捕まったのか最近廃刊になってしまい、今は季刊で『ＧＯＬＤＦＩＮＧＥＲ』という名前のコード集を出している。価格は５０Ｂ（約２２０円）と他の雑誌と比べると高目だが、内容も濃く、マジコン機種特集やゴールドフィンガー・アクションリプレイの最新コード等コピーマニアならかなり楽しめる内容になってるので個人的にはオススメです。

次号は香港のゲーム雑誌事情！ＳＦナンバー本やラベルマガジン等、紹介しまっス！

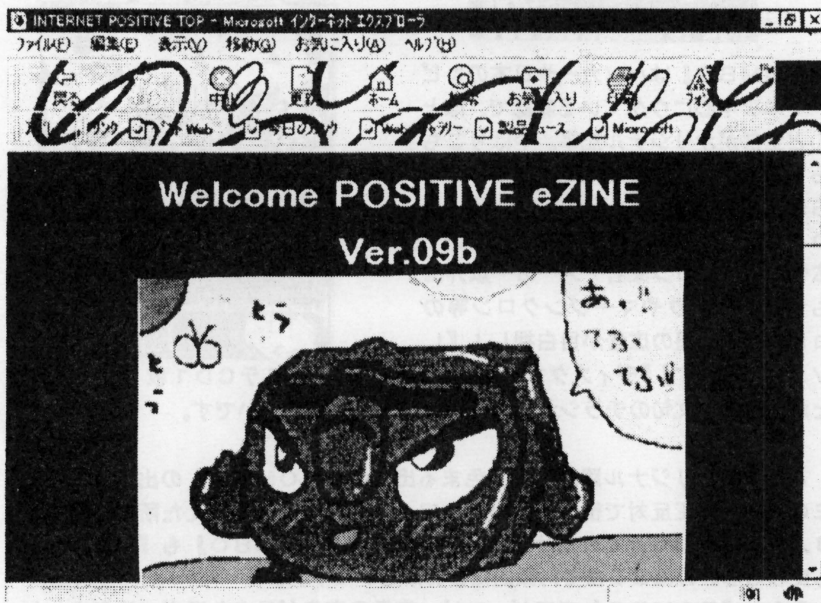
POSITIVEもついにインターネット進出！！

POSITIVEホームページ登場！！
みなさんのリクエスト・ご要望に答え、
ついに！POSITIVEホームページが完成しました！！

アドレスは(半角英字)

http://svr1.exa.co.jp/~tsuru/

です！！

内容は以下の通り！！（1／15現在）

what's NEW→裏ゲーム業界の最新情報です。現在はN64マジコン情報（画像データ入り）中心に情報を提供してます。

POSITIVEの紹介→POSITIVEの活動内容等の紹介です。

POSITIVE創刊号→POSITIVE創刊号のダイジェストです。

目次が表示されますのでその中から見たい内容をクリックして下さい。
チバレイや黒沢さんとの対談・アキバツアーレポート等がご覧になれます。

POSITIVE2号 →POSITIVE 2号のダイジェストです。
目次が表示されますのでその中から見たい内容をクリックして下さい。
マジコンヒストリー(前編)や露店・アークさんとの対談等がご覧になれます。

POSITIVE3号 →POSITIVE3号のダイジェストです。
目次が表示されますのでその中から見たい内容をクリックして下さい。

リンク集 →POSITIVEと提携を結んでいるグループや鶴見と仲の良い友人・オススメのホームページに飛べるコーナーです。また、リンク先も募集しています。

プログラム →SFCCG作成キッド等SFC同人ソフトの作成に便利なツールやSFCフリーソフト・ゲームソフト・うわさのモモゲラソフト等がダウンロードできます。

コード集 →最新のPAR・X−Tのコード集です。随時新作のコードが掲載されます。

編集部から →編集部の最近の動きや編集部の自己紹介のコーナーです。

入会方法について →POSITIVEの入会方法が明記されています。

POSITIVEホームページでは随時リクエストや感想・ご意見等受け付けております。

E−MAIL tsuru@exa. co. jp まで お願いします。

時代に逆行するあなたのための FC・GBエミュレーター紹介！

WRITTEN BY:UKI

最近ラボ誌やＪＯＫＥＲでもその存在を明らかにしつつある「エミュレーター」。その実態は？

エミュレーターとはパソコンで、ファミコンやゲームボーイ、はたまたＭＳＸ等も動かせてしまうというパソコンを持っている人にとってはもう宝のような（？）ソフトなのです。

（↑パソコン上でファミコンやゲームボーイができてしまう！？）

私もラボ誌を見て「欲しいなあ」と思っていた時でした。ひょんな事がきっかけで、あるルート（と言ってもインターネット上にごろごろ転がっているが…）からファミコンとゲームボーイのエミュレーターを入手する事に成功しました。最初はひたすらもう感動ものでした。

ファミコンのほうは２９本も入っていて、ゲームボーイは４本＋α入っていました。αと言うのはうちのパソコンではその中身が解凍できなかったので結局できなかったんです。拡張子がＡＲＪって奴なんですけどね。

ファミコンのソフトは何が入っているかというと…

１９４２	シティコネクション	エキサイトバイク
アトランティスの謎	レッキングクルー	エクセリオン
バルーンファイト	ディグダグ	Ｆ１レース
ベースボール	ドアドア	Ｆ１レース（ターボ版）
バトルシティ	ドラゴンクエスト	フロントライン
ボンバーマン	ドラゴンクエスト２	影の伝説

Ｆ１レース（ターボ版）　マッピー　スーパーマリオ
フロントライン　マリオブラザーズ　ツインビー
影の伝説　麻雀　ヴォルガード
ロードランナー　セクロス　ゼビウス
マクロス　スターフォース　（ファイル名順）・
の２９本が入っています。

ソフトの起動の仕方は簡単。ＥＸＥファイルをクリックし、好きなゲームを選ぶだけ。しかもこのソフト、ツールとしても優秀で、表示している画面をそのまま切り取ってＢＭＰファイルに変換したり、またダンプ機能を使って改造なんかもできるところです（しかし私は勉強不足のため、まだ使った事はない）。

またマジコンと同じように、リアルタイムセーブができるのでドラクエ１・２に見られるような長～い長～い復活の呪文ともおさらば！！やり方は新規保存で名前を新たに付け直して保存すればよいのです。

ちなみにセレクトボタンはＦ２で、スタートボタンがＦ１です。十字キーはカーソルキーに対応しています

（←このように画面を切り取る事も可能です。ＢＭＰ（ビットマップファイル）で絵を編集し、「ここのところが難しかったんだよなぁ…」なんてアルバムを作ってみるのもいいんじゃないんでしょうか？）

次にゲームボーイエミュレーターですが今のところテトリス・役満・Ｄｒマリオ・スーパーマリオランドの４本が使えます。これも操作は簡単です。ただ、Ａボタンがスペース、Ｂボタンがコントロール（確か）、スタートボタンがリターンキー（エンターキー）という配列で少々押しにくいのがたまに傷です。セレクトボタンはどこか忘れました。

インターネットでスーパードOキーコングＧＢのデータがあったので使ってみましたが重かったです。やはり処理速度の問題でしょうか、テトリスなどのパズルゲームが軽く遊べてけっこういい感じでした。

いかがでしたか？先ほども言ったとおり、この手のエミュレーターはインターネット上にごろごろしています。しかし英語はしょうがないにしてもシェアウェアだったりして、使えるものを探すのは結構難しいかもしれません。インターネットで探す際は emulator で検索すると嫌というほど出てきます。これはキーワードを絞り込むことで何とかなるでしょう。

では以下にいくつかインターネットのアドレスをいくつか紹介しておきます。

TRUのおすすめHP

http://www.anthrox.com/
一番有名なSFCメガデモ制作チームのページ。

http://www.futureone.com/~damaged/
マジコン関係の情報量では一番のページ。

http://www.futureone.com/~damaged/AR/
エミュレータのページ

http://195.152.9.5:80/rowan/
マジコン関係の写真がたくさんあるページ。

http://web.wizvax.net/magicom/index.html
Oh MAGICOMのホームページ。半年くらい前から更新されていない。

http://www.ah.dk/~i1q/
FC専門のページ。

あと、いろいろ。
http://www.geocities.com/TimesSquare/Arcade/2434/
http://www.geocities.com/TimesSquare/Arcade/1483/
http://www.yes-station.com/video/video.html
http://www.colorstation.com/home2.html
http://www.magg.net/~hellfire/
http://195.152.9.5:80/rowan/index_d.htm
http://www.dorsai.org/~mhsieh/gdsf.htm
http://www.ice.net/~vortex/snes/

http://home.earthlink.net/~akiramax/
http://www.dorsai.org/~mhsieh/gdsf.htm
http://www.undergrad.math.uwaterloo.ca:80/~acy2yiu/
http://www.undergrad.math.uwaterloo.ca/~acy2yiu/video/copier.html
http://www.anime.net/~otaku/
http://connexus.apana.org.au/~papa/CartDisk/links.htm
http://sdcc13.ucsd.edu/~jviloria/
http://www.undergrad.math.uwaterloo.ca/~acy2yiu/video.html
http://connexus.apana.org.au/~papa/index.htm

こんな感じです。

アメリカのスーファミソフトがダウンできる。
http://www.futureone.com/~damaged/

ゲームラボのホームページ
http://www.bekkoame.or.jp/~nor/

ネクストファクトリーのホームページ（大原さん）
http://www.sikasenbey.or.jp/neo/index.htm

UKIのオススメHP

☆なんか香港系のHP。なぜかアイドル情報もあるようだ。
「Funy Fantasy, by Gary/Entertainment & emulator main」
pagehttp://www.comp.hkbu.edu.hk/~c4011524/

☆「Hubba's Download area! (Emulator, Gameboy, C64, PC Stuff, Crack.)」
http://www.haniel.demon.co.uk/giveaway.html

☆日本の人が書いている。さすがに違法性は少ない。
「Oh!Emulator ... Emulator's World」
http://members.asciinet.or.jp/pcs09827/

☆海外のゲームの技表！
モータルなどやキラーインスティンクトなど技に困った時はここ！
「FTP ディレクトリ -pub-vi-vidgames-faqs - ftp.netcom」
ftp://ftp.netcom.com/pub/vi/vidgames/faqs

さぁ、あなたもLET'S　TRY!!

JOKER Xin1カタログ

名　　称　：　GAMEBOY 50in1②　（実質49in1）
対応機種　：　GAMEBOY、GAMEBOY互換機
価　　格　：　5，000円～　（国内価格）
入手場所　：　秋葉原の露店、香港の各市場、韓国の龍山など
お買得度　：　★★★★☆　入手難度　：　★★☆☆☆　（5段評価）

収録ソフト

01：テトリス
02：スーパーマリオランド
03：ピンボール 66匹のワニ大行進
04：QIX
05：シーサイドバレー
06：バーガータイム デラックス
07：バッグスバニー
08：THE CASTLEVANIA ADVENTURE
09：海戦ゲーム ネービーブルー
10：クォース
11：THE AMAZING SPIDER-MAN
12：ロックンチェイス
13：ブライファイター デラックス
14：ソロモンズ倶楽部
15：紫禁城
16：パックマン
17：バトルシティ
18：フリップル
19：役満
20：クラックス
21：ループス
22：ハイパーロードランナー
23：四川省
24：アレイウェイ
25：冒険！パズルロード
26：アミダ
27：パラメデス
28：ころダイス
29：ドラゴンスレイヤーⅠ
30：Dr.マリオ
31：ワールドボウリング
32：Qビリオン
33：スペースインベーダー
34：ピットマン
35：テニス
36：かこむん蛇
37：フラッピースペシャル
38：タスマニア物語
39：トランプボーイ
40：ペンギンランド
41：香港
42：パイプドリーム
43：石道
44：パリーファイア
45：倉庫番2
46：恋は駆け引き
47：平安京エイリアン
48：上海
49：マインスイーパー

コメント

ダブリが1本のみと、かなり質の良いin1です。収録ソフトも比較的新しく、遊べるソフトも結構あります。50in1②となっているので①もあるのでしょうね。GAMEBOY好きには、オススメの1本です。　（RYU－J）

本当はダブリ無しのハズだったのですが、1本ダブリがあったようです。ショック!!でも、良質のXin1には変わりないので、見つけたらマニアで無くても買いましょう。同じく個人的にオススメできるXin1ですね。　（鶴見）

『JOKER 3号』より転載

ＪＯＫＥＲ Ｘｉｎ１カタログ

名　　称　：　ＭＥＧＡ－ＤＲＩＶＥ　３０ｉｎ１　（実質１１ｉｎ１）
対応機種　：　ＭＥＧＡ－ＤＲＩＶＥ、ＭＥＧＡ－ＤＲＩＶＥ互換機
価　　格　：　５，０００円～　（韓国のみ販売）
入手場所　：　韓国の龍山
お買得度　：　★★★☆☆　　入手難度　：　★★★★☆　　（５段評価）

収録ソフト
- スーパーワンダーボーイ
- グレートベースボール
- マシンガン・ジョー
- ハングオン
- ピットポット
- スーパーテトリス
- アストロフラッシュ
- グレートサッカー
- ティディーボーイブルース
- ゴーストハウス
- 青春スキャンダル

コメント

ＭＤ用のＸｉｎ１なのですが、収録ソフトはセガＭＫⅢのゲームと非常に珍しい作りになっています。韓国ではこのてのエミュレートソフトが主流のようで、この他にもセガＭＫⅢで遊べるＭＳＸソフトなどがあります。しかし、最近はこれらのＸｉｎ１も品薄になってきているようで入手困難なようです。収録内容は若干少なめですが、ダブリソフトは２面から始まったりする改造ゲームなので、それ程悪質ではありません。　（ＲＹＵ－Ｊ）

大変珍しいエミュレートソフトのＸｉｎ１ですね。情報が少なく、韓国でしか入手できないため、持っている人がかなり少ないと思われます。メニュー画面はグラフィック、サウンド共に良く出来ています。ＦＣにしても韓国のＸｉｎ１はメニューに凝っていて面白いと思います。ウラ話ですが、このエミュレートソフトはＭＤのマジコンで落ちるようです。Ｘｉｎ１としてではなくランダムに１つ１つのソフトとなるようですが、面白いですよね。でも、ウラ業界ではすでに流れているようですが･･･。　（鶴見）

『ＪＯＫＥＲ ４号』より転載

JOKER Xin1カタログ

名　　称　：　FAMICOM　76in1　（実質76in1）
対応機種　：　FAMICOM、FAMICOM互換機
価　　格　：　8，900円～
入手場所　：　秋葉原の露店、台湾、上海など
お買得度　：　★★★★☆　　　入手難度　：　★★☆☆☆　　（5段評価）

収録ソフト

1-1　ピンボール
1-2　アーバンチャンピオン
1-3　ディグダグ
1-4　エキサイトバイク
1-5　マッピー
1-6　サーカスチャーリー
1-7　マリオブラザーズ
1-8　スーパーマリオ
1-9　ドンキーコング3
1-10　テニス

2-1　けっきょく南極大冒険
2-2　マクロス
2-3　イーアルカンフー
2-4　フィールドコンバット
2-5　F－1レース
2-6　ロードファイター
2-7　エクセリオン
2-8　ツインビー
2-9　スターフォース
2-10　フォーメーションZ

3-1　B－ウイング
3-2　アイスクライマー
3-3　バトルシティー
3-4　4人打ち麻雀
3-5　ボンバーマン
3-6　パックマン
3-7　ギャラガ
3-8　フロントライン
3-9　JOUST
3-10　ポパイ
3-11　ナッツ＆ミルク

4-1　1942
4-2　オセロ
4-3　チャンピオンシップ ロードランナー
4-4　ロードランナー
4-5　ベースボール
4-6　ルナボール
4-7　いっき
4-8　MILLIPECLE
4-9　スーパーアラビアン
4-10　バルーンファイト
4-11　チャックンポップ

5-1　ギャラクシアン
5-2　スカイデストロイヤー
5-3　麻雀
5-4　デビルワールド
5-5　バイナリーランド
5-6　プーヤン
5-7　ワープマン
5-8　ドンキーコング
5-9　ドンキーコングJr.
5-10　バンゲリングベイ
5-11　忍者くん

6-1　クルクルランド
6-2　シティコネクション
6-3　バーガータイム
6-4　ゴルフ
6-5　五目ならべ
6-6　キン肉マン
6-7　スペースインベーダー
6-8　カラテカ
6-9　ダッグハント
6-10　ワイルドガンマン
6-11　ホーガンズアレイ

7-1　マッハライダー
7-2　オバケのQ太郎
7-3　ジャイロダイン
7-4　忍者ハットリくん
7-5　マグマックス
7-6　スパルタンX

8-1　レッキングクルー
8-2　エレベーターアクション
8-3　ゼビウス
8-4　アルカノイド
8-5　頭脳戦艦ガル
8-6　テトリス

コメント

現在入手できるXin1の中でもかなり良質の1本です。収録ソフトにNESのソフトらしいモノや他のXin1には入っていないモノ、比較的容量の大きいソフトが入っていたりします。内容的には64in1と似ている気がしますが、とりあえず持っておいた方が良いと思われる1本です。オススメ品！
（RYU－J）

ゼビウス、ハットリくん、オバQ、マグマックスなど他のXin1では見られないソフトも入っていますので、超オススメ品です。以前にメッセサンオーで14000円近い値段が付いていた事も考えると、やはりお買い得なのでしょうね。　（鶴見）

『JOKER 5号』より転載

ＪＯＫＥＲ Ｘｉｎ１カタログ

名　　称　：　ＳＥＧＡ－ＭＡＲＫⅢ　１８８ｉｎ１　（実質５２ｉｎ１）
対応機種　：　ＳＥＧＡ－ＭＡＲＫⅢ及びその互換機（メカアダプター不可）
価　　格　：　１０，０００～　（入手困難）
入手場所　：　韓国の竜山
お買得度　：　★★★☆☆　　入手難度　：　★★★★★　　（５段評価）

収録ソフト

01: ボンバーマン(オリジナル)
02: ブタ丸パンツ
03: ドラゴンアタック
04: トクスラ(オリジナル:島)
05: ギャラクシアン
06: ジャンプコースター
07: Mr.チン
08: ペータン
09: スーパースネーク
10: ステップアップ
11: タンクバタリアン
12: ワープ&ワープ
13: OHΣEVΣ
14: けっきょく南極大冒険
15: コミックベーカリー
16: スターブレーダー
17: キャベツパッチキッズ
18: サーカスチャーリー
19: ホールインワン
20: ハイパーラリー
21: ジャンプ
22: 王家の谷
23: マジカルツリー
24: モピレンジャー
25: Mr.DO'S
26: 満月城の戦い
27: ハイパーオリンピック1
28: ピッポルス
29: ブーヤン
30: ロードファイター
31: ハイパースポーツ1
32: ハイパースポーツ2
33: ボスコニアン
34: ディグダグ
35: ギャラガ
36: マッピー
37: ラリーX
38: パックマン
39: ハングオン
40: キャッスルエクセレント
41:高橋名人の冒険島
42:EXOIDE-Z エリア5
43:フリッキー
44:グーニーズ
45:ガルケーブ
46:魔城伝説
47:オリジナル(魔城伝説風)
48:ロードランナー
49:モアイの秘宝
50:ツインビー
51:マジカルキッズ WIZ
52:チャンピオン・アイスホッケー

コメント

　非常に珍しいＳＥＧＡ－ＭＡＲＫⅢ用のＸｉｎ１で、ＭＳＸからエミュレートしたソフトが収録されています。名作やオリジナルソフトも収録されていて、大変興味深い１本となっております。ダブリが目立ちますが、韓国ソフト特有のアレンジが加わっているためそれ程悪質ではありません。僕が知っているＳＥＧＡ－ＭＡＲＫⅢ用のＸｉｎ１の中では一番の収録数です。ＳＥＧＡ－ＭＡＲＫⅢ用のＸｉｎ１は貴重ではあるのですが、マニアの間のみのコレクターズアイテム的なモノですので、たいして価値は無いようです。ＳＥＧＡ－ＭＡＲＫⅢとＭＳＸが好きな方は見付けたら即買いですね。　　（ＲＹＵ－Ｊ）

『ＪＯＫＥＲ ６号より転載』

初心者のためのＳＦＣプログラミング講座

by Yory

●画面にＢＧを表示しよう！！

ＳＦＣでプログラムを作ろうと思ったときに、まず必要となるのがグラフィック関係の知識です。いくらＳＦＣのＣＰＵである６５８１６の命令を全て知っていたとしても、グラフィックチップのＰＰＵの扱い方を知らなければ画面に何も表示させることは出来ません。実行しても真っ暗なままのプログラムなど作っても、面白くないです。まずは画面にキャラクタを表示させる方法を学んで、何か画面に表示させてみましょう。

■ＢＧを表示する手順

１．ＰＰＵのレジスタを全て初期化します。
２．キャラクタデータとスクリーンデータを設定します。
３．パレットデータを設定します。
４．ＰＰＵのＢＧ表示に関係するレジスタを設定します。

この４つが主な手順です。最初にＰＰＵのレジスタは必ず初期化しておきます。使わないレジスタを放置しておくとＰＰＵが不安定になる場合があります。どういうときに不安定になるのかはよくわかっていませんが、不安材料は取り除いておくに限ります。

次にキャラクタデータとスクリーンデータを設定します。キャラクタデータとはその名前の通りキャラクタのグラフィックデータです。キャラクタの基本のサイズは８×８ドットの大きさで、この大きさのキャラクタが敷き詰められて画面が出来上がります。キャラクタを画面に敷き詰めるときに、どこに何のキャラクターを配置するのかを決めるデータがスクリーンデータです。キャラクタデータとスクリーンデータを設定するのには、まずＶＲＡＭと呼ばれるグラフィック用のＲＡＭにそれぞれのデータを転送して、ＰＰＵにそのデータのある位置を知らせます。例えばスクリーンデータをＶＲＡＭの＄８００番地以降に送り、ＰＰＵに＄８００番地からスクリーンデータがあると知らせるといった具合です。

パレットデータとは実際に表示される色を決定するためのデータです。キャラクタデータは実際にどういう色で表示されるかというデータは持たず色番号のデータだけを持っています。パレットデータで色番号と実際の色を結び付けるのです。設定方法はＰＰＵのパレット専用のレジスタを使ってパレットＲＡＭにデータを送るという方法を取ります。

■実際のプログラム例

　画面いっぱいにＡの文字を敷き詰めるプログラムです。１行目から１６行目までの部分のＳＦＣ初期化部と、２９行目から７０行目までのＰＰＵ初期化ルーチンは他のプログラムでもそのまま使えますので、是非利用してください。使用したアセンブラは Tricks Assembler です。

<POS-1.txt>

```
001:Start
002:     sei                  ;割り込み禁止
003:     clc
004:     xce                  ;６５８１６ネイティブモードへ
005:     rep   #$10           ;Ｘ、Ｙレジスタを１６ビットに
006:     sep   #$20           ;Ａレジスタを８ビットに
007:     ldx.w #$1fff
008:     txs                  ;スタック領域を＄１ＦＦＦに設定
009:     lda   #$8f
010:     sta   $2100          ;強制ブランキング（画面非表示）
011:     lda   #$01
012:     sta   $4200          ;パッドを有効に
013:     sta   $420d          ;高速モード
014:     stz   $420c          ;ＨＤＭＡを無効に
015:
016:     jsr   InitPPU        ;ＰＰＵ初期化ルーチンへ
017:     jsr   SetChr         ;キャラクタデータ設定ルーチンへ
018:     jsr   SetScr         ;スクリーンデータ設定ルーチンへ
019:     jsr   SetPal         ;パレットデータ設定ルーチンへ
020:
021:     lda   #$01
022:     sta   $2105          ;ＢＧ画面モード１
023:     lda   #$01
024:     sta   $212c          ;ＢＧ１を表示画面に指定
025:     lda   #$0f
026:     sta   $2100          ;画面表示開始
027:-    bra   -              ;無限ループ
028:
029:InitPPU
030:     ldx.w #$0            ;ＰＰＵレジスタ初期化
031:-    stz   $2101,x        ;"-"はローカルラベル
032:     stz   $2101,x
033:     inx
034:     cpx.w #$34
```

```
035:    bne     -               ;直前の"-"が参照される
036:
037:    ldx.w #$0               ;ＣＰＵレジスタ初期化
038:-   stz     $4202,x
039:    inx
040:    cpx.w #$b
041:    bne     -
042:
043:    lda     #$80            ;ＰＰＵレジスタ初期値設定
044:    sta     $2115
045:    lda     #$30
046:    sta     $2130
047:    lda     #$e0
048:    sta     $2132
049:    lda     #$ff
050:    sta     $210e
051:    sta     $210e
052:    sta     $2110
053:    sta     $2110
054:    sta     $2112
055:    sta     $2112
056:    lda     #$ff            ;ＣＰＵレジスタ初期値設定
057:    sta     $4201
058:
059:    ldx.w #$0a              ;ＤＭＡレジスタ初期化
060:-   stz     $4300,x
061:    stz     $4310,x
062:    stz     $4320,x
063:    stz     $4330,x
064:    stz     $4340,x
065:    stz     $4350,x
066:    stz     $4360,x
067:    stz     $4370,x
068:    dex
069:    bpl     -
070:    rts
071:
072:SetChr
073:    ldx.w #$0
074:    stx     $2116           ;ＶＲＡＭの＄０番地から転送
075:
076:    ldx.w #$0
077:-   lda     ChrData,x       ;キャラクタデータ下位バイト
078:    sta     $2118           ;下位バイトをＶＲＡＭに転送
079:    inx
```

```
080:    lda   ChrData,x  ;キャラクタデータ上位バイト
081:    sta   $2119      ;上位バイトをＶＲＡＭに転送
082:    inx
083:    cpx.w #$20       ;＄２０バイト送る
084:    bne   -
085:
086:    lda   #$0        ;ＢＧ１のキャラクタデータは
087:    sta   $210b      ;＄０番地から
088:    rts
089:
090:ChrData              ;'A'のキャラクタデータ
091:    dw    $0,$0,$6,$1e,$16,$26,$7e,$c6
092:    dw    0,0,0,0,0,0,0,0
093:
094:SetScr
095:    ldx.w #$1000     ;ＶＲＡＭの＄１０００番地
096:    stx   $2116      ;から転送
097:
098:    ldx.w #$0
099:-   lda   #$0        ;キャラクタ番号０
100:    sta   $2118      ;下位バイトをＶＲＡＭに転送
101:    lda   #$0        ;パレット番号０
102:    sta   $2119      ;上位バイトをＶＲＡＭに転送
103:    inx
104:    cpx.w #32*28     ;全画面分転送したか
105:    bne   -
106:
107:    lda   #$10       ;ＢＧ１のスクリーンアドレスは
108:    sta   $2107      ;＄１０００番地から
109:    rts
110:
111:SetPal
112:    lda   #$0        ;パレットＲＡＭの＄０番地
113:    sta   $2121      ;から転送
114:
115:    ldx.w #$0
116:-   lda   PalData,x  ;パレットデータ
117:    sta   $2122      ;パレットデータ転送
118:    inx
119:    cpx.w #$20       ;＄２０バイト送る
120:    bne   -
121:    rts
122:
123:PalData              ;パレットデータ
```

```
124:     dw     0,$7fff,0,0,0,0,0,0
125:     dw     0,0,0,0,0,0,0,0
```

■PPUのBG表示に関係するレジスタ

これらはBGを表示するために、必ず設定しなければならないレジスタ群です。

▲$2105

ＳＦＣはいろいろな画面モードを持っています。回転・拡大がハードで可能なモード７を知っている方は多いでしょう。この＄２１０５でその画面モードを設定します。一般的によく使われるモードは以下の通りです。今回のプログラム例ではモード１を使用しました。このレジスタのビット０～ビット２で画面モードを設定します。

0　４色のＢＧを４枚持つモード。市販のゲームではほとんど使用されていません。
1　ＢＧ１・２は１６色、ＢＧ３は４色で合計３枚のＢＧを持つモード。
3　ＢＧ１は２５６色、ＢＧ２は１６色で合計２枚のＢＧを持つモード。
7　回転・拡大が可能な２５６色のＢＧを１枚持つモード。

＄２１０５のビット３はＢＧ３の優先順位です。モード１でこのビットが立っているとＢＧ３・ＢＧ１・ＢＧ２の順の優先順位になります。このビットが立っていないときは、ＢＧ１・ＢＧ３・ＢＧ２の順の優先順位になります。モード１以外ではこのビットは使用しません。

▲$212C

このレジスタで何を画面に表示するか指定します。ビット０はＢＧ１、ビット１はＢＧ２、ビット２はＢＧ３、ビット３はＢＧ４、ビット４はスプライトが割り当てられていてそれぞれビットを立てると画面に表示されるようになります。

▲$2100

このレジスタで画面の明るさ・画面表示または非表示を指定します。ビット０からビット３は画面の明るさです。＄Ｆが最も明るく、＄０が最も暗い値です。ビット７は画面を表示するかどうか指定するビットで、立てると画面を非表示にします。

■キャラクタデータ

キャラクタデータはグラフィックのデータです。ＳＦＣがいろいろな色数のＢＧを扱えることは前に説明しましたが、それぞれの色数でキャラクタデータの構造が違います。それではそれぞれの構造を見ていくことにしましょう。

▲４色のキャラクタデータの構造

[０行目のプレーン０][０行目のプレーン１]
[１行目のプレーン０][１行目のプレーン１]
[２行目のプレーン０][２行目のプレーン１]
・・・
[７行目のプレーン０][７行目のプレーン１]

４色のキャラクタの場合８×８ドットのキャラクタ１つで１６バイトです。色番号はプレーン０のビット×１＋プレーン１のビット×２で決まります。例えば、プレーン０の０行目が２進数で００１１００１１、プレーン１の０行目が２進数で０００００１１１１のとき、０行目の色番号は００１１２２３３となります。色番号０は透明色になるので、実質的に使える色数は３色です。

▲１６色のキャラクタデータの構造

[０行目のプレーン０][０行目のプレーン１]
・・・
[７行目のプレーン０][７行目のプレーン１]
[０行目のプレーン２][０行目のプレーン３]
・・・
[７行目のプレーン２][７行目のプレーン３]

１６色のキャラクタは８×８ドットのキャラクタ１つで３２バイトです。色番号はプレーン０のビット×１＋プレーン１のビット×２＋プレーン２のビット×４＋プレーン３のビット×８で決まります。４色のキャラクタデータを２つくっつけたような構造です。

▲２５６色のキャラクタデータの構造（モード７は別の構造）

[０行目のプレーン０][０行目のプレーン１]
・・・
[７行目のプレーン０][７行目のプレーン１]
[０行目のプレーン２][０行目のプレーン３]
・・・
[７行目のプレーン２][７行目のプレーン３]

[０行目のプレーン４][０行目のプレーン５]
・・・
[７行目のプレーン４][７行目のプレーン５]
[０行目のプレーン６][０行目のプレーン７]
・・・
[７行目のプレーン６][７行目のプレーン７]

２５６色のキャラクタは８×８ドットのキャラクタ１つで６４バイトです。１６色のキャラクタデータを２つくっつけたような構造です。

▲$２１０Ｂ・$２１０Ｃ

このレジスタを使ってＶＲＡＭのどこにキャラクタデータがあるかを指定します。$２１０Ｂの下位４ビットがＢＧ１、上位４ビットがＢＧ２、$２１０Ｃの下位４ビットがＢＧ３、上位４ビットがＢＧ４のキャラクタアドレスを示します。実際のアドレスに直すには$１０００を掛けます。例えば$２１０Ｂに$３５を書いたとすると、ＢＧ１のキャラクタアドレスは$５０００、ＢＧ２のキャラクタアドレスは$３０００になります。ＳＦＣのＶＲＡＭは$０～$７ＦＦＦなので０～７が有効範囲です。

▲キャラクタ番号

ＶＲＡＭに送られたキャラクタには番号が付けられます。例えば１６色のときは、キャラクタアドレスからの３２バイトが０番、次の３２バイトが１番というように番号が付けられます。キャラクタ番号は１０２３番までです。

■スクリーンデータ

▲スクリーンデータの構造

スクリーンデータは画面のどこに何のキャラクタを配置するかを決めるデータです。ＳＦＣのスクリーンは横３２×縦３２キャラクタでそのうち表示されるのは横３２×縦２８キャラクタです。１キャラクタは８×８ドットなので大きさは横２５６×縦２２４ドットということになります。スクリーンデータの構造を以下に示します。

[０行目の０番目のキャラクタ]　・・・　[０行目の３１番目のキャラクタ]
[１行目の０番目のキャラクタ]　・・・　[１行目の３１番目のキャラクタ]
・・・
[３１行目の０番目のキャラクタ]　・・・　[３１行目の３１番目のキャラクタ]

１つのキャラクタにつき１ワードを使います。ビット０～ビット９までがキャラクタ番号で、ビット１０～ビット１２がパレット番号、ビット１４・ビット１５はそれぞれ横反転フラグと縦反転フラグです。

▲$2107~$210A

これらのレジスタを使ってＶＲＡＭのどこにスクリーンデータがあるかを指定します。＄２１０７がBG1、＄２１０８がBG2、＄２１０９がBG3、＄２１０ＡがＢＧ４に対応します。スクリーンデータ位置はビット２～ビット７で指定します。実際のアドレスに直すには＄４００を掛けます。例えば＄２１０７に＄２４を書いたとするとＢＧ１のスクリーンアドレスは＄２４００になります。

■パレットデータ

▲パレットデータの構造

パレットデータはビット０～ビット４で赤、ビット５～ビット９で緑、ビット１０～ビット１４で青を表します。

ＳＦＣはパレットデータのためのＲＡＭを持っています。このＲＡＭの大きさは２５６ワードで、１ワードで１つの色を表すので最大２５６色まで発色することができます。１６色のＢＧの場合、＄０～＄Ｆの１６ワードがパレット番号0、次の１６ワードがパレット番号１・・・と８つのパレットが使えます。４色のＢＧの場合、＄０～＄３の４ワードがパレット番号０、次の４ワードがパレット番号１・・・となり使えるパレットは同じ様に８つです。２５６色のＢＧの場合は２５６色のパレットが１つだけです。複数の色数を扱えるＢＧ画面モードのときは、重なった部分は共用となります。

▲$2121

このレジスタでパレットＲＡＭに書き込むアドレスを設定します。単位はワードです。

▲$2122

このレジスタでパレットＲＡＭに書き込みます。下位バイト・上位バイトの順に書き込んで下さい。

■VRAMへのデータ転送

ＢＧを表示するためにはＶＲＡＭにキャラクタデータやスクリーンデータを転送しなければなりません。ここではＶＲＡＭにデータを転送するためのＰＰＵレジスタについて説明します。

▲$2116

　このレジスタでデータを転送するＶＲＡＭのアドレスを設定します。単位はワードです。ＳＦＣはＶＲＡＭを＄０～＄７ＦＦＦの３２Ｋワード持っています。

▲$2118・$2119

　このレジスタに書き込むことでデータをＶＲＡＭに転送します。アドレスは自動的にインクリメントされます。

▲VRAMにデータを転送するプログラム例

　この例はＶＲＡＭのアドレス＄２０００以降にdataからの＄１０００バイトを転送する例です。Ａレジスタを１６ビットモードにして、２バイトづつ送っているのが前のプログラム例と違うところです。

```
001:    rep    #$30      ;A、X、Yレジスタを１６ビットに
002:    ldx.w #$2000
003:    stx    $2116     ;ＶＲＡＭ転送先を＄２０００に
004:    ldx.w #$0
005:-   lda    data,x
006:    sta    $2118     ;ＶＲＡＭに書き込む
007:    inx              ;Ｘに１を足す
008:    inx              ;２バイト転送したのでもう１度
009:    cpx.w #$1000
010:    bne    -         ;＄１０００バイト送ったか
```

■終わりに

　駆け足で説明してきましたが、ＢＧの表示の方法は大体理解できたでしょうか。要望があればもっと様々なＳＦＣのテクニックを紹介していこうと思います。
　ＳＦＣの新作はもうほとんど出ない状況で、残念ながら商業的にはもう終わってしまっています。しかし、ＳＦＣの素晴らしいグラフィック機能の使用法はほとんど解明され、今までブラックボックスだった音源部もパワーのある人たちによって徐々に明らかになってきています。本気でＳＦＣの同人ソフトを作るなら今ではないでしょうか。

ＳＦＣのＢＧ画面の謎

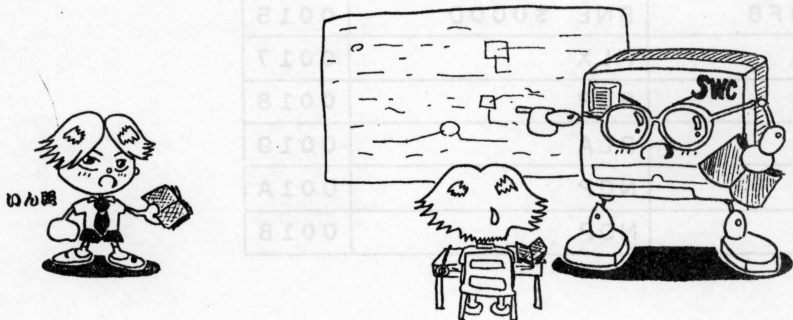
by Yory

ＳＦＣのＢＧキャラクタとスプライトキャラクタを同じＹ座標のラインに表示してみるとちょっと変わったことに気がつきます。キャラクタが縦に１ドットずれて表示されるのです。つまりスプライトのＹ座標とＢＧのＹ座標は１ドットずれているのです。

どちらがずれているか調べてみたところＢＧ画面が１ドット下にずれているようでした。つまり、ＢＧ画面が表示されているＹ座標の範囲は０～２２３の範囲ではなくて１～２２４の範囲が表示されているのです。

このことが画面にどういう影響を与えるかというと、ＢＧの一番上の１ラインが表示されず、一番下に不要な１ラインが表示されてしまうということになります。ＳＦＣの１ドットは結構大きいので１ラインでも不要なグラフィックが表示されてしまうと目立ってしまいます。

これを回避するにはＹのスクロールレジスタに－１の値を設定しておきます。例えばＢＧ１の場合だと＄２１０Ｅに＄ＦＦＦＦを設定します（＄ＦＦの２度書き）。こうしておけばＢＧは１ドット上にスクロールし、画面にはちょうどＹ座標が０～２２３の範囲が表示されることになります。

なぜかＢＧ画面の一番下のラインが変な表示になっていると悩んでいる方は是非このテクニックを試してみて下さい。

Write A

1996・06・16
By・Xターミネーター活用研究会　青木博之

```
CODE00:CODE0500
CODE01:4808DAE2
CODE02:20C210A9
CODE03:aaA2YYXX
CODE04:CAE89F00
CODE05:007EE0yy
CODE06:xxD0F6FA
CODE07:2868EAEA
```

１行目は割込みタイプを指定します。
普通はNMI（0500）を指定しますが、対応出来ない場合は、IRQ（0600）を指定します。

aa　＝アドレスに書き込む数値
　　［63］又は［FF］
YYXX＝書き込みを開始するアドレス指定
yyxx＝書き込みを終了するアドレス指定

*Write A*の逆アセンブラ

65816コード	ニモニック（コードの意味）	アドレス
CODE0500	NIM割込みを指定	・・・
48	PHA	0000
08	PHP	0001
DA	PHX	0002
E220	SEP #20	0003
C210	REP #10	0005
A9aa	LDA #aa	0007
A2YYXX	LDX #XXYY	0009
CA	DEX	000C
E8	INX	000D
9F00007E	STA @7E0000, X	000E
E0yyxx	CPX #xxyy	0012
D0F6	BNE $000D	0015
FA	PLX	0017
28	PLP	0018
68	PLA	0019
EA	NOP	001A
EA	NOP	001B

前回のバージョンアップ版です。
これは指定したメモリから指定されたメモリまで指定された数値でクリア（埋める）する、よくある手法のプログラムを６５８１６マシン語で作ってみました。
一人でも多くの人がこれを機会にマシン語になじんで頂けることを願っています。

＊デッドッコードプログラムの説明＊
指定したアドレスからアドレスまでAレジスタの数値［６３H］（１０進数で９９）又は［FFH］の数値でクリアします。
一応、逆アセンブラを書きましたが今回重要なのは（書き込みを開始するアドレス・終了するアドレス）です。
次のことに注意して使用して下さい。
書き込み開始・終了アドレスは必ず２バイトで指定し上下バイトを入れ替えてコード入力して下さい。
バンクアドレス［７E］は無視して下さい。
例えば．．．
❷アドレス１４８９なら最初の２桁で１バイトと表現します。
８９１４とすれば上下のバイトを入れ替えたことになりこれをコードに使って下さい。
❷アドレスが３９０なら頭に０を加えて０３９０これで２バイトとなりました。
上下のバイトを入れ替え９００３がコード入力のアドレスです。
❷アドレスが１５なら頭に００をくわえて００１５として上下バイトを入れ替えて１５００と指定します。
❷アドレスがFなら頭に０００を加えて０００Fとして上下バイトを入れ替えて０F００がコードを入力するときのアドレスです。

このデッドコードを使用するとコード入力が楽になるとおもいます。
アドレスに書き込む数値（ａａ）、書き込みを開始アドレス（XXYY）、書き込みを終了するアドレス（ｘｘｙｙ）を変更するだけです。（改造コード集などで入力がめんどうと、思ったらこのコードを使用して下さい。
皆さんもおもしろいコードができたらどんどん投稿して下さい。
以下［WriteA］の使用例です。

ドラゴンクエスト６

主人公・ハッサン・ミレーユ（魔法・特技）をすべて習得する

```
CODE00:C0DE0500
CODE01:4808DAE2
CODE02:20C210A9
CODE03:FFA2DD45
CODE04:CAE89F00
CODE05:007EE018
CODE06:46D0F6FA
CODE07:2868EAEA
```

```
aa=FF
XXYY=45DD
xxyy=4618
```

主人公・ハッサン・ミレーユ（すべての熟練度マスター）

```
CODE00:C0DE0500
CODE01:4808DAE2
CODE02:20C210A9
CODE03:FFA21544
CODE04:CAE89F00
CODE05:007EE04D
CODE06:44D0F6FA
CODE07:2868EAEA
```

```
aa=FF
XXYY=4415
xxyy=444D
```

袋にすべてのアイテムを１個ずつ手に入れる

```
CODE00:CODE0500    aa=01
CODE01:4808DAE2    XXYY=3F0B
CODE02:20C210A9    xxyy=4009
CODE03:01A20B3F
CODE04:CAE89F00
CODE05:007EE009
CODE06:40D0F6FA
CODE07:2868EAEA
```

ロマンシングサ・ガ2

技道場に技をすべておく

```
CODE00:CODE0500    aa=FF
CODE01:4808DAE2    XXYY=F703
CODE02:20C210A9    xxyy=F718
CODE03:FFA203F7
CODE04:CAE89F00
CODE05:007EE018
CODE06:F7D0F6FA
CODE07:2868EAEA
```

技道場に見切り技すべておく

```
CODE00:CODE0500    aa=FF
CODE01:4808DAE2    XXYY=F723
CODE02:20C210A9    xxyy=F738
CODE03:FFA223F7
CODE04:CAE89F00
CODE05:007EE038
CODE06:F7D0F6FA
CODE07:2868EAEA
```

ファイナルファンタジー6

ティナ・ロック［攻撃・間接・回復］魔法をすべてマスターする。

```
CODE00:CODE0500    aa=FF
CODE01:4808DAE2    XXYY=1A6E
CODE02:20C210A9    xxyy=1AD9
CODE03:FFA26E1A
CODE04:CAE89F00
CODE05:007EE0D9
CODE06:1AD0F6FA
CODE07:2868EAEA
```

続・X－T隠しコマンドを作ろう

X－T活用研究会　青木博之　1996/07/20

ゲーム・ラボ8月号P108『X－T隠しコマンドを作ろう』を読んで頂けたでしょうか。
今回は補足と詳しい説明をして誰でもデッドコードを作れるように説明していきます。

デッドコードの使い方のまとめです。

- ❶割込みタイプを指定
  ＊CODE0500（NMI）又はCODE0600（IRQ）
- ❷使用するレジスタ待避
  ＊A・X・Y・Pレジスタがおもに使用されます。
- ❸プログラムコード記述
  ＊65816ユーザーズハンドブックを参考にして下さい。
- ❹待避したレジスタ復帰
  ＊後に待避したレジスタから順番に復帰します。
- ❺半端の桁が出たら［EA］命令を使いきりのよい行数にする。

キーパットの状態が格納されているアドレス

1P側　アドレス@004218	A	X	L	R	・	・	・	・
1P側　アドレス@004219	B	Y	SE	ST	上	下	左	右

普通はX－TのモードスイッチをACTIONすれば実行されるのですが、特定のキー（ここではSELECTキー）を押せばコードが実行されるデッドコードを作ります。
隠しコマンドと言うより遠隔ACTIONモードと言うのでしょうか？

7E0771F0

［スーパーストリートファイターII］X－TのモードスイッチをACTIONにすれば［2P側がぶっとび負けてくれるコード］です。SLECTキーを押せば2P側が負けてくれるデッドコードを作りました。

スパーストII
CODE0500
4808E220
AF194200
2920F006
A9F08F71
077E2868

スーパーストリートファイターIIのデッドコードです。
SELECTキーを押すと2P側がぶっとび負けてくれます。
敵と組み合ったりしてるときSELECTキーを押すとゲームが止まってしまいますので気をつけて下さい。（私の作ったプログラムのバグではありません。）
もちろんコードを実行したいときはX－TのスイッチをACTION側にしておいて下さい。

スーパーストⅡデットコード逆アセンブラ			
プログラムコード	ニモニック（コードの意味）	アドレス	
C0DE0500	NMI割込み	・・・・	❷割込みタイプを指定
48	PHA	0000	❷使用するレジスタ待避
08	PHP	0001	
E220	SEP #20	0002	❷プログラムコード記述 アドレスについて、コードにするときは、2バイトの場合は上下、3バイトの場合は上中下が入れ代わることに注意して下さい
AF194200	LDA @004219	0004	
2920	AND #20	0008	
F006	BEQ $0012	000A	
A9F0	LDA #F0	000C	
8F71077E	STA @7E0771	000E	
28	PLP	0012	❷待避したレジスタ復帰
68	PLA	0013	

＊図1＊

アドレス@004218		
2進数	16進数	キー
10000000	80	A
01000000	40	X
00100000	20	L
00010000	10	R

アドレス@004219		
2進数	16進数	キー
10000000	80	B
01000000	40	Y
00100000	20	SE
00010000	10	ST
00001000	08	上
00000100	04	下
00000010	02	左
00000001	01	右

アドレス	スーパーストIIデットコード逆アセンブの詳しい解説
0000 0001	Aレジスタ・Pレジスタを使うので待避します。
0002	Aレジスタを8ビット命令にするコードです。ここでPレジスタを使用しています。Aレジスタは（00～FF）の数値を扱えます。
0004	キーパットの状態をAレジスタに代入します。LDAとは（指定したアドレスの値をAレジスタにロード（代入）する命令です。
0008 000A	キーが押されているかいないか判定します。AND（論理積）をつかうのは決まり文句と思って下さい。 AND#20だからここではSELCTキーが押されているか判断しています。AND#10ならSTARTキー・AND#80ならBボタンが押されているか判断します。＊図1を参考にして下さい。 ［F006］BEQ(Branch on EQual)Zフラグが1(立っている)なら(つまり指定したキーが押されてなければ)現在のプログラムカウンタ(CPUが現在管理しているアドレス(ここではアドレス000C))に次のコード(ここでは[06])をプラスしたアドレスにブランチ(分岐)する命令です。Zフラグ＝1なら現在のプログラムカウンタ(PC＝000C)に「06]をプラスしたアドレス(0012)にブランチします。
000C 000E	アドレス［7E0771］にAレジスタの数値［F0］を書き込みます。ここで指定されたキーが押されていたらコード［7E0771F0］を実行します。 STA（STore Accumlator）この命令はAレジスタの数値を指定したアドレスに代入する命令です。 LDA命令と対称的な命令です。 STA　指定したアドレスにAレジスタの数値を書き込む。 LDA　Aレジスタに指定したアドレスの数値を書き込む。
0012 0013	使用したレジスタを復帰します。 AレジスタPレジスタと待避したのでPレジスタAレジスタこの順番に復帰します。(後入れ先出法)

ゲーム・ラボ「X－T隠しコマンドを作ろう」はこのプログラムの応用となっています。
アイディア1つでおもしろい隠しコマンドのようなプログラムが出来ると思います。

==

ゲーム画面モザイク化

X－T［サスケ］専用
BY. X－T活用研究会　青木博之
1996・10・15

==

■■■ゲーム画面モザイク化

＊モザイク指定アドレス

アドレス　@002106

```
****4321（モザイクサイズ・BG画面）
00000000
    │         └ ビットを立てた画面をモザイク化する
    └──── モザイクサイズ
```

上位4ビットでモザイクのサイズを指定
0000＝モザイク無し
0001＝（小）～1111＝（大）

例えば［@002106］に［13］と指定（書き込み）すればBG1とBG2にモザイク（小）を描きます。
＊スプライト画面はモザイク化出来ません。

下位4ビットでモザイクを描くBG指定
0001＝BG1
0010＝BG2
0100＝BG3
1000＝BG4

プログラムはただ単にバンク7E・7F以外に数値を書き込むためのデッドコードとなっています。

モザイク指定デッドコード
====================
CODE00：CODE0x00
CODE01：4808E220
CODE02：A9yz8F06
CODE03：21002868
====================
x＝割込みタイプ（普通はx＝5）
　5（NMI）又は6（IRQ）
y＝モザイクのサイズ指定
　1～F（上位4ビット）
z＝モザイクを描くBG画面指定
　1～F（下位4ビット）

モザイク指定デッドコード
アセンブラ

```
－－－－ CODEx000
0000 PHA
0001 PHP
0002 SEP #20
0004 LDA #yz
0006 STA @002106
000A PLP
000B PLA
```

＊2進数・16進数変換早見表

2進数	16進数	2進数	16進数
0000	0	1000	8
0001	1	1001	9
0010	2	1010	A
0011	3	1011	B
0100	4	1100	C
0101	5	1101	D
0110	6	1110	E
0111	7	1111	F

■■■モザイク化デッドコードの使い方

◆スーパーストリートファイターII [x=5・y=4・z=F]

モザイクサイズ(4)＊BG1～BG4にモザイク指定

＊BG4=8・BG3=4・BG2=2・BG1=1だから(8+4+2+1=F)

少し変わった画面でプレイします。

```
CODE00:C0DE0500
CODE01:4808E220
CODE02:A94F8F06
CODE03:21002868
```

◆風来のシレン [x=6・y=F・z=B]

モザイクサイズ(F)＊BG3以外すべてモザイク指定

＊BG4=8・BG3=0・BG2=2・BG1=1だから(8+0+2+1=B)

コードを入力してオープニング画面でアクションモードにすると結構楽しめまると思います。(目が変になる?)

```
CODE00:C0DE0600
CODE01:4808E220
CODE02:A9FB8F06
CODE03:21002868
```

◆ロマンシングサガ3 [x=5・y=8・z=1]

モザイクサイズ(8)BG1にモザイクを描きます。

```
CODE00:C0DE0500
CODE01:4808E220
CODE02:A9818F06
CODE03:21002868
```

ゲームをセーブするときは、X-Tのスイッチをノーマルにしておいて下さい。

このデッドコードは、いろいろ応用が効くと思います。

ROMにもパッチが当てられるはずです。

メンバーの皆さんも、おもしろいデッドコードができたら、投稿お願いします。

私ごとですが・・・
バックアップ機(UFO)に落としたデータをPC98で読めるツールを持っている方がいれば教えて下さい。その他SFC関係の資料・ツールも探しているので、知っている方連絡を下さい。「X-T活用研究会」の応援、よろしくお願いします。

改造コードマスターを目指せ！！
改造コードレスキュー隊

ｂｙ霧ちゃん＆（改）

霧「最近コードを探すようなゲームが出ないけど、みんな楽しくゲームしてるかな?。」
改「ＰＳはなかなかアツいんだけど、ＳＦＣはたしかになくなってきたよね。」
改「とくにＰＳ、ＳＳはパソコンも持ってないとサーチできないっていう、ハンデがあるからねぇ。」
霧「今回、ＳＦＣにこだわらず、初心者がおちいりやすい事に関してレスキューしようと思うんだニョ！」
改「なかなかいいねぇ。それじゃぁ、いっちょやってみようか！」

では、まず改造コード入力編から．．．．

－－－－－改造コード入力編－－－－－

１．改造のしすぎはゲームをつまらなくする。

改「ＲＰＧなんかだと、いきなり最強にしちゃって進めるのって面白くないよね。」
霧「そう。最初から最強じゃＲＰＧの意味がない。」

やっぱり死なない程度の改造にとどめた方がいいみたいですね。
特にＲＰＧだと「キャラクターを育てる」という大きな「楽しみ」を削ることになります。強いて改造するのなら、最強に近い装備を主人公にのみさせて、役に立つアイテムの２，３個位でやめておく方がベストでしょう。

改「改造は、ゲームバランスが壊れない程度にね。」
霧「じゃなきゃ、１回目は普通にプレイして、２回目を改造バリバリでやるとかね。」

２．改造によって起こるトラブル。（コードの矛盾によるハマり）

改「改造コードを使っちゃったためにヘンになっちゃうゲームとかも結構あるよね。」
霧「あるある。じゃあ、具体的な例をあげてみよう！」

例１．同じキャラクター出現！！

（スーパーロボット大戦シリーズ）

原因

シナリオセレクトの改造コードで仲間が増えるシナリオを２回やるとこの症状が出現。あとはパイロット変更なんかのコードを間違って入れちゃって同じパイロットがいっぱいということもあります。

シナリオクリアに必要なパイロットがいなくなっちゃうと、もうはまってます。

例２．ＨＰがゲーム上の上限を超えて表示がおかしくなる。

（マザー２等）

最初からＨＰを９９９にしてレベルアップしてＨＰが増えるとこの症状が出現。

原因

９９９以上のＨＰがありえないゲームでレベルアップにより、９９９以上のＨＰになってしまった為。

改「まぁ実害は少ない方だね。ドラクエ５じゃ僕はＨＰ３２７６７、ＭＰ６５５３５にしてた。表示はＨＰ７６７、ＭＰ５３５だったけど。（笑）」
霧「それじゃ、エスタークも一人で倒せちゃう。（笑）」

例３．ゲームをしていてあとからでないと行く（ワープする）と…

（クロノトリガー）

症状

イベントが飛んだりする。

クロノトリガーの場合、仲間にしてないキャラがしゃべるイベントになると止まっちゃう。

改「ありがちだね。他でも試してないけど、ドラクエ６なんかでいきなり、「てんまのたづな」なんか手に入れちゃうとおかしくなっちゃうんじゃないかな？」
霧「使えるんだけど、チャモロを仲間にした後、ムドーの所に行くのを「てんま

のたづな」で行ってクリアしちゃうと、船がなくなっちゃうし、ルーラしても
ついてこなくなる。」

例4．イベントアイテムをイベント無しで手に入れちゃうと…

症状

イベントが飛んだり、アイテムが役に立たないことがある。
ほとんどのゲームではそのまま使えるけど、１部のゲームではこんなことも
あると覚えておいた方がいい。

ーーー改造コードサーチ編ーーー

霧「続いて、改造コードサーチ編だ！」
改「ＯＫ。こっちはなかなか奥が深いぞ。できるだけ簡単に説明するけどね。」

１．サーチの方法がよく分かってない。

対策

経験を積むしかない。(^^;
「ドラクエ」とかのＲＰＧで数値を上げるサーチから始めるといいでしょう。

改「まずは「ニンズウ・キスウ」からだね。その他のテクニックに関しては「改造
ますたぁへの道」でも見て一生懸命覚えることですね。POSITIVE ２号見てね。」
（さりげない宣伝。）

２．カセットが改造ツールを受け付けない。
（ファイターズヒストリー溝口危機一髪）

対策

このゲームはＸ－ＴもＰＡＲも使えない。あきらめて。(^^;;;ほとんどのゲ
ームではないんだけど、こういうのもたまにあります。

３．特殊な割り込みモードを使わないと改造できない。
（スターオーシャン）

対策

ＣＯＤＥ０Ｘ００を使用してみる。

サーチが完璧でもACTIONにした時、効果が出ない物があります。この場合PARでは、ほとんど無理です。X－TでCODE０X００を使いましょう。コードが効かない時は、とりあえずX－TでCODE０X００でも入れてみること。

4．数字が変わっても何の変化もない。

対策

目に見えているコード(数値)がすべてじゃありません。ゲームによっては暗号化されていたりしますので(ドラクエ6 等)、「バランスゲージ」や「スペシャルサーチ」をどんどん活用しましょう。
改「僕も、はまっちゃたんだ。これについては。」

5．アクションゲームなどの目にみえないコードをサーチするタイミングが解らない。

対策

ポーズ機能を活用する等。
こういったタイミングでサーチする物は状態の変化をしっかり押さえないといけません。サーチしたい状態の時とそうじゃない時をそれぞれポーズを使って「スペシャルサーチ」をかけていくのがベストでしょう。

また、特殊なコードはアドレス部の集中具合から、適当に当たっていくしかないです。(絨毯爆撃サーチ方ですね。)

いかがでしたでしょうか、昔サーチ出来なかったとか、データがおかしくなるので改造しないまま、他のゲームに行ってしまった etc。これといっていいゲームが出てない今こそ、昔のゲームを改造、クリアしまくっていいゲームを待ちましょう。
読者のお便りによっては、第２弾、第３弾も考えておりますのでどんどん送ってください。

霧「いずれにせよ、努力と根性で何とかなるニョ。」
改「そうそう、みんながんばってね。」

甲斐創倶楽部の会報の一部分を紹介

Ver. POSITIVE No.3　　Sato

****

******* 甲斐創倶楽部 *******

サークルの案内

****

1. SFCの改造　　oooooooooooooooooooooooooooooooooo
　X−TやP.A.Rの改造コード　　o 入会金，年会費はいりまへん　o
2. PC−98でSFCの改造　　o 80円切手同封しておくんなはれ o
3. カスゲームや飽きたゲームの交換　　oooooooooooooooooooooooooooooooooo
4. 小さなこだわり，発明
5. SFC、PC−98等のソフトの交換。また、その呼びかけ。
6. 売買コーナー（ゲーム関係に限らず何でも）
7. 質問コーナー（ゲーム関係に限らず何でも）

****

〒035　青森県むつ市小川町2−1−36　　佐藤和幸

*会報発送日は，毎月15日と30日（30日無い月は末）

*投稿締切日は，毎月5日と20日（30日無い月は　末から−10日）

****

*** 売ります ***

甲斐創倶楽部のバックナンバー etc

① サークル01号からサークル10まで，送料込み　1200円。
（プリントしたもの，サイズ105×150）

② サークル11号からサークル20号まで，送料込み　1520円。
（プリントしたもの，サイズ105×150）

③ サークル01号からサークル最新号までDisk版，送込　1500円。
（3.5インチフロッピー 1，44Mフォーマット PC−98用）

④ 任天堂ファミコンディスクカード未開封，送料込み　3000円。
（種類の選択，リスト表はできません。日光でラベルのムラ有り）

−−−−−−−−−−−−−−−−−−−−−−−−−−−−−

郵便小為替でお願いします。又はいらなくなったものでも交換OK！

送り先　〒035　青森県むつ市小川町2−1−36　佐藤和幸

****

*** SFC改造コード ***

****

SFCソフト　パチスロ必勝法 Classic　改造コード

7E04E499　　コイン数99999
7E04E599　　|
7E04E599　　|
7E04E709　　|
7E04DC50　　クレジット コイン数50

お楽しみデッドコード

ＣＯＤＥ００：ＣＯＤＥ ０５００
ＣＯＤＥ０１：４８０８ Ｅ２２０
ＣＯＤＥ０２：ＡＦ１８ ４２００
ＣＯＤＥ０３：２９２０ Ｆ００６
ＣＯＤＥ０４：ＥＥＤＣ ０４ＥＥ
ＣＯＤＥ０５：Ｅ５０４ ２８６８

ＳＥＬＥＣＴキーで何かが起きる？？？？？？

****

ＳＦＣソフト　ドラゴンクエストⅥ　デッドコード

Ｘボタンを押しながら移動すると　はぐれメタルと遭遇

ＣＯＤＥ００：ＣＯＤＥ ０５００
ＣＯＤＥ０１：４８０８ Ｅ２２０
ＣＯＤＥ０２：ＡＦ１８ ４２００
ＣＯＤＥ０３：２９４０ Ｆ００Ａ
ＣＯＤＥ０４：Ａ９８９ ８Ｄ００
ＣＯＤＥ０５：２０Ａ９ ０７８Ｄ
ＣＯＤＥ０６：０８２０ ２８６８

****

裏ＳＦＣソフト　香港１９９７　Ｘ－Ｔコード

７Ｅ１２４ＤＦＦ　自動的スコア１０ＵＰ
７Ｅ１２４Ｅ０９　１００ＵＰ
７Ｅ０ＥＤ４６３　ボスキャラ対戦
７Ｅ０ＥＤ６０１　ＧＡＭＥ ＯＶＥＲ
７Ｅ０ＥＤ６０２　無敵

****

ＳＵＰＥＲ ＭＡＲＩＯ ＷＯＲＬＤ

８０２１４６１２　ＢＧＭ変更（Ｘ－Ｔサスケ改造コード）
８０２１０６１Ｆ　モザイク画面（Ｘ－Ｔサスケ改造コード）
８０２１３３０２　１／２のスプライト幅
８０２１３３０８　半透明画面

****

ＳＵＰＥＲ ＤＯＮＫＥＹ ＫＯＮＧ ２

８０２１０６１Ｆ　モザイク画面（Ｘ－Ｔサスケ改造コード）

ＳＵＰＥＲ ＭＡＲＩＯ ＷＯＲＬＤ と同じ ！！

****

ＳＵＰＥＲ ＭＡＲＩＯ ＷＯＲＬＤ／ＳＵＰＥＲ ＤＯＮＫＥＹ ＫＯＮＧ ２

セレクトキーでモザイク画面

ＣＯＯＤＥ００：ＣＯＤＥ ０５００
ＣＯＯＤＥ０１：４８０８ Ｅ２２０
ＣＯＯＤＥ０２：ＡＦ１９ ４２００
ＣＯＯＤＥ０３：２９２０ Ｆ００６
ＣＯＯＤＥ０４：Ａ９１Ｆ ８Ｄ０６
ＣＯＯＤＥ０５：２１ＥＡ ２８６８

SUPER DONKEY KONG 2

Lボタンでモザイク画面，Rボタンでモザイク画面解除

COODE00：C0DE 0500
COODE01：4808 E220
COODE02：AF18 4200
COODE03：2920 F007
COODE04：A92F 8D06
COODE05：21E2 20AF
COODE06：1842 0029
COODE07：10F0 07A9
COODE08：0F8D 0621
COODE09：EAEA 2868

****

$21の資料より，X－Tサスケコードを作成方法

7E，7Fの次は80をつけると良い。

@　8021061F　モザイク画面

P7より　LDA　#$02
STA　$2101
@　80210102

P17より　LDA　#$20
STA　$2107
LDA　#$33
STA　$2108
@　80210720
80210833

確認ソフト：SUPER MARIO WORLD

****

X－Tコードのデッドコード活用術

||||||||||　いろいろルーレットパターン　||||||||||

X－Tで見つけた改造コード　7EabcdXX

COODE00：C0DE 0500
COODE01：4808 E220
COODE02：EEcd ab28
COODE03：68EA EAEA

アクションスイッチを入れるとルーレット！

改造コード　4行でOK！

****

||||||||||　いろいろルーレットパターン　||||||||||

X－Tで見つけた改造コード　7EabcdXX

COODE00：C0DE 0500
COODE01：4808 E220
COODE02：AF19 4200
COODE03：2920 F003
COODE04：EEcd ab28

ＣＯＯＤＥ０５：６８ＥＡ ＥＡＥＡ
ＳＥＬＥＣＴキーを押すだけでＯＫ！

****

狐'ｓ バイナリエディタ活用法

|||||||||| 人数減らずに増やすパターン ||||||||||

☆Ｘ－Ｔで見つけた改造コード　７ＥａｂｃｄＸＸ
狐'ｓ バイナリエディタ で 検索します。ＣＥ ｃｄ ａｂ
この ＣＥ を ＥＥ と 変更すると１ＵＰとなります。

☆Ｘ－Ｔで見つけた改造コード　７ＥａｂｃｄＸＸ
狐'ｓ バイナリエディタ で 検索します。Ｅ９ ｃｄ ａｂ
この Ｅ９ を ６９ と 変更すると１ＵＰとなります。

☆Ｘ－Ｔで見つけた改造コード　７ＥａｂｃｄＸＸ
狐'ｓ バイナリエディタ で 検索します。ＤＥ ｃｄ ａｂ
この ＤＥ を ＦＥ と 変更すると１ＵＰとなります。

☆Ｘ－Ｔで見つけた改造コード　７Ｅ００ｃｄＸＸ
狐'ｓ バイナリエディタ で 検索します。Ｄ６ ｃｄ ａｂ
この Ｄ６ を Ｆ６ と 変更すると１ＵＰとなります。

+－－－ まとめ －－－+
| ＳＢＣ を ＡＤＣ |
| ＤＥＣ を ＩＮＣ |
+－－－－－－－－－－－+

－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－

＊＊＊ 小さな発明 サヴミナルテープの作り方 ＊＊＊

サウンドレコーダーに
１，音楽ＣＤから自分がなってみたいもの「勇気を出して」や
「がんばろう」，「でてこい とびきり 全開パーワー」
など ＷＡＶ に録音する。または，
２，自分の声で，「強くなれる」や「がんばるぞ」，「ねむくなる」など
ＷＡＶ に録音する。

ＷＡＶ に録音したら音声を聞こえるか聞こえない位にして それを録音します。
Ｖｉｄｅｏ ｆｏｒ Ｗｉｎｄｏｗｓ など で聞いて（ＭｅｄｉａＰｌａｙｅｒ）
Ａｕｔｏ Ｒｅｐｅａｔにする。何回も「でてこい とびきり 全開パーワー」
「でてこい とびきり 全開パーワー」……と聞こえます。
次に好きな曲が入ったＣＤ，またはゲームの曲をＷＡＶと一緒に聞きます。
それをカセットテープに録音するとできあがり。(°°)(。。)(°°)(。。)

－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－

＊＊＊ マヨネーズで真珠の作り方 ＊＊＊

天然の真珠は，直径８ミリで数十万円します。しかも育つには１０年かかります。いま紹介するのは４日でできます。水槽に水，さらに空気を送ります。マヨネーズを流し込み，コンソメ、ほんだし，味の素の調味料を入れます。今度は消石灰（グラウンドにひく粉）小さじ１ぱい。真珠の核となるプラスチック玉をいれる。２日め小さじ１ぱい，３日め小さじ１ぱい消石灰を入れ，そして４日でできあがり。これを鑑定すると１００円しかなりません。

以上

－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－

改造ますたあ糸井川の
改造ますたあへの道　総集編(後編)

WRITTEN BY (改)

POSITIVE２号の続きです。

改造ますたぁへの道その１１

☆１６進ますたぁへの道(^^;)

(関数電卓を持っている人も読んでみてください。分かっている人は読み飛ばしてください)

とりあえず5000という数値を１６進数に変換してみます。まずは商が０になるまで２で割り続けて２進数に変換する方法から…。

	商	余り
２）５０００	２５００	０
２）２５００	１２５０	０
２）１２５０	６２５	０
２）６２５	３１２	１
２）３１２	１５６	０
２）１５６	７８	０
２）７８	３９	０
２）３９	１９	１
２）１９	９	１
２）９	４	１
２）４	２	０
２）２	１	０
２）１	０	１

と、このようになります。余りの数値を下から順に書き出します。

１００１１１０００１０００

これが２進数での5000になります。

では１６進数に変換します。まずは２進数の値を四桁おきにくぎってください。

１	０ ０ １ １	１ ０ ０ ０	１ ０ ０ ０
＋１	＋８＋４＋２＋１	＋８＋４＋２＋１	＋８＋４＋２＋１

と、このように書いてみてください。
そして１のある位置で数字の足し算をします。

1	0 0 1 1	1 0 0 0	1 0 0 0
1	0＋0＋2＋1＝3	8＋0＋0＋0＝8	8＋0＋0＋0＝8

結果、1388 という答えが出ました。これが 5000 の１６進数変換後の数値です。

２進数で１０１１の時は

１０１１
8+0+2+1=11=16 進のB

という結果が出て答えはＢになります。

これで１０進から１６進への変換はばっちりですね。

改造ますたぁへの道その１２

☆抽出したコードがきかない！！そんな時

サーチは完璧なはずなのに、スイッチを ACTION にしても改造効果が現れない。みなさんも、改造ツールを使っていてこのような現象を体験したことがあるでしょう。

餓狼伝説スペシャルも、そんなソフトの一つです。

とりあえず、無敵化のコードをサーチしてみたら

７ＦＦ７６１５Ｆ
７ＦＦ７６３５Ｆ　１Ｐ側

の２つのコードが抽出されましたが、従来のＸ－Ｔ、ＰＡＲ、Ｘ－Ｔ２では、ゲーム中にポーズをかけないと、改造効果が現れませんでした。

しかし、Ｘ－Ｔサスケならばこういった、今まで改造ツールが対応していなかったソフトにかなり対応しています。

改造コードの一行目に

ＣＯＤＥ０３００

の一行をプラスすることにより改造ツールの割り込みを確実にする事ができ、このコードを入れることによって完璧な無敵化が実現しました。

その他の今までコードは抽出できるが、改造コードが使えないといったソフトでも先頭にＣ０ＤＥ０？００を入れておくと対応するものがあります。

どの物がどのソフトに対応しているかは自分で確かめるしかありませんが、種類がそれほど多くはないので、もし改造コードが対応しないときＣ０ＤＥ０？００を適当に全部試してみましょう(そんな無責任な...(^^;))。

これで、もしかしたら、今まで改造を断念していたゲームに改造をかけることが可能になるかもしれませんね。

餓狼伝説スペシャル無敵化コード（Ｘ－Ｔサスケのみ対応）
Ｃ０ＤＥ０３００(必ず最初の行に入れること)
７ＦＦ７６１５Ｆ
７ＦＦ７６３５Ｆ　１Ｐ側
７ＦＦ９ＦＤ５Ｆ
７ＦＦ９ＦＦ５Ｆ　２Ｐ側

改造ますたぁへの道その１３

☆難しくて簡単なフラグのお話

まず、今回のお題はコードをいきなり公開します。

餓狼伝説スペシャル　せっかちモード(Ｘ－Ｔサスケ専用)
Ｃ０ＤＥ０３００　(必ず最初の行に入力)
７ＦＦ７６００４　１Ｐ側
７ＦＦ９ＦＣ０４　２Ｐ側

どうしてデータ部が０４なのか不思議に思いませんか？これが、フラグを立てる事になるのです。

前回１０進数から１６進数への変換の計算法で少しふれましたが２進数のおさらいになります。
データ部分を２進数化しますと

0000　0100
16進で0　16進で4

というふうに変換されます。２進数って何かに似ていると思いませんか？

そうです、まるで並んでいるスイッチのようですね。0がスイッチオフ、1がスイッチオン。つまりせっかちモードのスイッチを入れたのでキャラクターがせっかちになるという事です。

つまり下から３番目のスイッチがせっかちモードのスイッチだったわけです。というわけでこれを１６進数に変換してデータ部が０４という結果になるわけです。

０　０　０　０	０１００
＋８＋４＋２＋１	＋８＋４＋２＋１
０＋０＋０＋０＝０	０＋４＋０＋０＝４　つまりデータ部は０４

と計算が成り立ちます。

このようにスイッチを入れることがフラグを立てるという意味なのです。

改造ますたぁへの道その１４

☆必殺技？インチキエネルギーゲージサーチ法

さてここではエネルギーゲージのインチキサーチ法を教えましょう。使うサーチモードは人数・機数サーチモードです。いままで改造不能だったサムライスピリッツに挑戦します。

このソフトは通常のエネルギーゲージサーチだとコードを抽出するまでにかなりの苦労をします。

ではサーチの手順を説明しましょう。

① SCAN モードで適当にゲームをして敵を倒します。
② ライフボーナスの数値を覚えます。
③ 人数・機数サーチモードでライフボーナスの数値を入力。
④ ①に戻る、改造データの確認で 7E6214XX(XX の内容は不定)が出て成功。

といった手順なのですが、実はサムライスピリッツはライフボーナスの確認が画面上そのままの数値ではありません。
ゲームをしてみるとライフボーナスは 50 点の位までありますので、実際のライフの量は出現した点数の２倍です。
つまり機数の入力時にはライフボーナスの２倍の値を使いますのでゲーム上で適当にダメージを喰らいましょう(99 以下ということはライフボーナス 4950 点以下)。
すなわち、サーチ時に使う数値はライフボーナス上二桁を二倍、50 点があれば数値に＋１です。この数値が 99 を下回るようにしましょう。数回のサーチで結果が分かるはずです。

ちなみに完全な無敵(ライフボーナス 9600 点)は
96*2+0=192=１６進で C0H
ということになります。

サムライスピリッツ無敵コード(X－Tサスケ専用)

```
C0DE0300(必ず最初の行に入力)
7E6214C0　1P側
7E6614C0　2P側
```

改造ますたぁへの道その１５

☆アイテムリストは自分でつくるっ！改造りすたぁへの道

最近、公開手配によく「＊＊＊＊のアイテムリストを教えてください。」と掲載されています。アイテムセレクトのコードが分からない場合は別ですが、分かっている人ならば、リストを作成することは可能なはずです。
ファイナルファンタジー６の場合を使って、効率の良いアイテムリスト作成法をお教えします。

まず、各装備のコードですが、

```
ファイナルファンタジー６装備コード
7E161FXX　....みぎて
7E1620XX　....ひだりて
7E1621XX　....あたま
7E1622XX　....からだ
7E1623XX　....アクセサリー１
7E1624XX　....アクセサリー２
```

の様になっています。

ここでアイテムリストの作成にはいるわけですが、せっかくコードが６つもわかっているのですから、６つずつチェックしましょう。
実際には、

```
7E161F00
7E162001
7E162102
7E162203
7E162304
7E162405
```

の様にしたコードを一括して入力してしまいます。これで一度に６つのアイテムのコードが確定します。

つまり装備のそれぞれの部位に応じて、アイテムのコードを固定することができ

るのです。
いままで、一つ一つ調べていた人も多いと思いますので、この方法を使って「改造りすたぁ」と呼ばれるようになってみてはいかがでしょう。次にアイテムリストが掲載されるのは、あなたかもしれません。

改造ますたぁへの道その１６

☆さいんど？あんさいんど？

みなさんは、Ｘ－Ｔでゲームを改造していて、値を増やしすぎてキャラクターが死んでしまったり、いきなりゲームオーバーになったりしたことはありませんか？

かなり古い話になりますが、かの有名な「スーパーマリオブラザーズ」で無限UPを使って１２７人を越えてしまっていきなりゲームオーバーになった経験をもっている方も多いのでは？

また「ドラクエ５」でＨＰを上限まであげようとして主人公が死んでいる状態になった人も多いかと思います。

２進数の話になりますが、これがsignedと呼ばれる数値の扱い方です。

ＦＦＦＦＨは普通なら65535になるはずと思いますが、実はsignedの場合はマイナスの値になってしまいます。

unsigned型の場合、データはすべて実際の数値として扱われます。

```
1000　0000　（80H）　unsigned型では10進で128
```

signed型の場合、データの最上位１ビットを正負の判断のフラグにしています。

```
1000　0000　（80H）
↑
```

ここに１が来ればマイナスの数値として扱われます。
つまりsigned型の場合この時の最高の数値は…

```
0111　1111　（7FH）
```

10進で127となります。データがsigned型の場合は最上位の１ビットを立てないのが最高の数値になります。

これでsigned型の数値もＯＫ！ですね！！

一般素人
KUNのたわごとコーナー

by・KUN

某ファミコンショップ勤務「世界一の大ボラふき」の巻

POSITIVEの皆様、ごきげんよう。いきなり長い題目で申し訳ありませんね。

今回は題して「ムカつく店員 その1」をお送り致します。

先日、RYU－J氏に引きづられファミコンショップへ顔を出した時のコト。以前から噂に聞きし"面白い店員"にちょっと期待しての入店。

まずは観察といきましょか…。うむぅ～、立派なオタクじゃ。白い肌・細い腕・厚い眼鏡にボサボサ頭と絵に描いたようなオタク。いや、オタク、オタクってあまり連呼するのは失礼だな。思いの外、頭のキレる凄いヤツかも。おっ、RYU－J氏に気付いたか、近寄って来たぞ。「ぃよ～ぅ、ひさしぶりぃ。」KUNの視線に気付かず、早口かつ独特の口調で、彼のお口はマシンガン状態。最新情報(らしい)に一生懸命専門用語を折り込み、自慢話に発展させている。鼻をフンフンふくらめて、今や彼の態度は3Lといったところ。おい、RYU－J君、この程度の情報ならTRU氏からとっくに入っているよな。コイツのどこが面白いんじゃ、と帰りたくなって来た頃…。

店員　「僕はN64を発売日前に買って基盤を見てみたけど、おそらく最高機種だね。ここだけの話だけど、おそらくプレステやサターンとの互換性もありそうだよ。プレステとサターンが互換性あるくらいだからね。メディアコンバートが可能なんだろうね。」

ナ、ナヌー!!スゲー、本当だったらスゴイ情報だ。N64を発売前に買ったうえ、互換性があるだとっ!!初耳だが....その話、本当にここだけにしといた方が君の為だぞ。店員さんがお客さんに呼ばれたスキをみて、RYU－J氏の意見もこっそり聞いてみよう。

ＫＵＮ「彼の言う互換性についてちっとも驚いてないようだが、ご存知だったでござるか？」
ＲＹＵ「あぁ、アレね。だって全部デタラメだもん。だいたいプレステとサターンに互換性なんかないよ。同じゲームが出てるのは、別々にプログラムを組んでいるから。多少のコンバートはあるかも知れないけど、ほとんど関係ないよ。それにメディアコンバートってなんだよ。使い方違うよ。後でマジコン関係の質問してごらん。彼、面白いから。」

ガーン、やはりこの店員は嘘つき兄ちゃんだったのか。堂々とエラそうに嘘つかれた日にゃ、東京湾に沈んじゃうよ。事情が飲み込めたところで、マジコンの質問でもしようかね....ん？ＲＹＵ－Ｊ氏の言ってた面白いってのは、この事か？あんたは店員の作り話を腹ん中でバカにしてんのかいっ!!訂正してやれよな、性格悪いぞぅ。
何くわぬ顔で平然と帰ってきた店員に復讐を込めてアタックじゃっ。

ＫＵＮ「ＳＦＣのゲームをコピー出来る機械って置いてありますか？」
店員「う～ん。あれは日本じゃ入りにくいね。あっても高いよ５万円くらいだね。」
ＫＵＮ（プププッ、嘘つけー！秋葉原じゃガンガン売ってるやん。２～３万円でよ。）「お兄さんは、そのコピー機持ってないんですか？」
店員「昔は持ってたけど、もう売っちゃったよ。完全に極めたしね。」
ＫＵＮ（怪し～！極めたとか言ってるし。鈴木みそさんに言わせりゃ寄生虫だな。）
「じゃあ、プログラムとか組んだんですか？」
店員「えっ？コピー機....うおっほん(咳払い)、まぁ僕達ハッカーは略してバックアップマシンと呼んでるんだけどね。バックアップマシンじゃプログラムは組めないよ。プログラムを組むには、大掛かりな機械が必要になるんだ。金額にすると１０００万円くらいになるかな？とても素人じゃ手がでないね。」
ＫＵＮ（こいつぅ、自分でハッカーとか言ってるよ。意味わかってんのか？ミスターＰＢＸ様に対して失礼だぞ。彼はフリーカーだぞ(?)。コピー機を略してバックアップマシンだぁ？元の言葉より長くなってどーすんだ！プログラムなんてのは、ＲＹＵ－Ｊ氏はＰＣ－９８で作ってらぁ！）
「そうなんですかぁ...ＳＦＣの同人ソフトって聞いた事があったか

ら...」

店員　「あれは多分ソフトメーカーの人達が作ってるんだよ。ＳＦＣのプログラムはとても１人じゃ出来ないね。少なくても４～５人のチームで１ケ月くらいかかるらしいよ。僕もプログラマーの勉強をしてたけどＳＦＣは難しかったね。」

ＫＵＮ（うむ、そうかも知れない。でもモノによるでしょ。少なくとも、あそこのデモ中のプレステでタダゲーしてるＲＹＵ－Ｊ氏は、ＣＧ集くらいなら１人で作ってるよ。２～３日あれば完成。それからプログラマーの勉強って何ざます？あっしの覚え違いでなければプログラムの勉強って言うんですぜ、ダンナ。）

「詳しいですね(笑)。でも、その情報はどこから入ってくるんですか？」

店員　「へへへッ。僕は各分野に友人がいるんで、そこからがメインかなぁ。仕事がら業者にも顔が効くしね。他にもハッカー系の専門書を読んだりしてるよ。」

ＫＵＮ「どんな本なんですか？」

店員　「バックアップ活用テクニックって本だよ。僕達ハッカーはバックアップって呼んでるけどね。難しいけど面白い本だね。僕は毎月買って読んでるよ。」

ＫＵＮ（ガ、ガーン!!面白いのは本じゃなくてアンタだよアンタ!!それを言うならバッ活でしょ。だいたいアレは隔月発売。毎月あるなら見せて欲しい位だよ。しかも、とうの昔にゲームラボに誌名変更してまんがな。それとも毎月バックナンバーでも買ってんの？）

ＫＵＮ「へぇ～、スゴイですね....。」

腹立だしくなっても損だから、この辺でおひらき。
とにかくおしゃべり兄ちゃんで、今回のコレでもかなり編集してます。でも決して大げさに書いてる訳じゃなく、事実です。スゴイ人ですねー。彼は違う意味で頭のキレた人間でしたねー。いやいや、暑いからっスかね？
しかし彼は帰り際、売れ残りのＦＣの裸カセットを２本づつくれました。値段にしたら２００円くらいだけど嬉しいっスねぇ。兄ちゃんイー奴だなぁ。そっか、ＲＹＵ－Ｊ氏はコレが目当てだったんかぁ。
あーあ、でも心配。あんないい加減な情報でもお客さんは信じちゃうかも知んない。ガキんちょなんかもう本気、目が尊敬の眼差ししちゃってるもんね。しかも、実は彼、今度この店の店長さんになるんですぅ....これは問題でしょう。

本日ＫＵＮはとてもいいお勉強になりました。皆様、知らない事は何ら悪い事ではありません。正しい教科書から、正しい知識を学びませう。

それでは、次のお話。

タカビシャな
「電脳ショップの店員たち」
の巻

先日、ＲＹＵ－Ｊ氏共々、地元のパソコンショップへひやかしに行った時のコト。デモつてるパソコン前で中年おやじが店員さんの接客を受けていました。

どうやら、これからパソコンを始めようと思っているが、現在ワープロ使用中といったまったくのド素人ではないそぶり。ちょっと興味がわく会話。ＲＹＵ－Ｊ氏は、オタク好きするジャンクコーナーへ発掘調査へ出かけたことだし、何やらトラブりそうな２人のお話を小耳にはさみつつ、デモ中ウィンドウスにアップル・ロゴのお絵描きでもしよっと。

店員　：「ワープロ使ってる簡単な操作はわかりますね。基本は同じです。実際にやってみましょう。では、このメニューを２回押して下さい。」
　　　　・・・・ムムッ、態度ＸＬ。

おやじ：（ポチッ、ポチッ）

店員　：「わっはっはっはぁ」

キャーッ!!大変、おやじったら画面を指でつついちゃったわ。銀行のキャッシュコーナーじゃないんだからさ。ハタから見たら「お父さん、可愛いいんだから」と微笑ましい(?)場面も、説明不足の店員自らゲラ笑いしちゃったらシャレになんないでしょ。当然おやじ、カンカン

店員いわく「少しは知っていると思ったので」などと、火に油を注ぐ発言＋まだ目で笑ってる。おやじ、ムッキョー

ＫＵＮ以外にもギャラリーが数人いたので、お互い引くにひけない様子。広がった騒ぎに真打ち（店長）登場。２人の事情聴取を行い、いつの間にか隣にいたＲＹＵ－Ｊ氏に公平な判断を求めてきた。ナヌッ!?おまえら知り合いだったんかい。

店長　：「どうしたもんですかね」

ＲＹＵ：「今のは店員さんが悪いっスよ。僕が今の説明を受けたとしても、タッチパネルだと思ってモニターに触るかも知れませんね。」

なんだとっ、嘘つけ!!店員の対応が気に入らなきゃハッキリ言えよな。

結局、店長＆店員共に謝罪し、これにて一件落着。接客は店長へと変わり、なんとオヤジはパソコンを買って行きました。スゴイ！おっ金持ちぃ～！もちろん店長が多少値引きしたのは言うまでもありません。

ま、ＫＵＮならこんな店員のいる店じゃ購入しないぞ!!などと思ったのは、アップルに着色し”Ｍａｃ”とサイン入れした力作を速攻で消されたからじゃない・・・・・ハズ。

皆さんはどう思われるでしょう。パソコンショップの「俺達は偉いんだぜ」「俺達は時代の最先端」「時代はインターネットだぜ」（？）といった態度の店員たちを。もちろん中にはいい人だっていっぱいいるんだけどね。

ちなみにＲＹＵ－Ｊ氏の報告によると、その後、あの店員さんを見たことはないそうです。めでたし、めでたし。

～恐るべし、裏モノｉｎ１～の巻

ＰＯＳＩＴＩＶＥの皆様、ごきげんうるわしゅう。
こんなくだらないページまで目を通して頂き感謝感激アメアラレ。月給・賞給そりゃアガレ。ファンタでＮ６４そりゃアタレ。夏物バーゲンそりゃアサレ。
さて、訳のわからん挨拶はこの位にして今回のネタに入りましょうか。
題して「恐るべし裏モノｉｎ１」元気良く行ってみよー。

先日、と言っても○ケ月前、韓国はソウルの大学院へ通う友人、片平氏から小包が届いた。当然中身は前もって依頼したブツが入っており、注文リストと照らし合わせてみたところ、おやぁ・・・・ナンジャ、コリャー！？その中に紛れてスゲーｉｎ１が入っていたのだった。その名も『８００００００００ｉｎ１』！！は、はっせんまんｉｎ１～。あからさまにアヤシー、どういう事だ、どうなってんあだぁー。（パニック）
こんなん、きっと誰ももってねーし、知らねーよ。とりあえずＲＹＵ－Ｊ氏に解説してもらおう。

ＲＹＵ「ふむ、これはハッキリ言って、笑いを取る為だけに世に出された品だね。実際には１６ｉｎ１だったよ。めぼしいゲームも入っていないし、ソフト自体に価値は無いね。コレクターは欲しがるかもしれないケド

ね。これ程インチキくさければ「騙されたー」と腹を立てる気も失せるよね。」

KUN「ガビーン、16in1だと。なななななんてこった。確かに腹立だしさ通り越してあきれてまうがな。”フザケンなゲームコーナー”とかやんないの？そしたら1等賞なのにぃ(?)。」

RYU「現在、そのようなコーナー設立は予定にございません。」

KUN「ムッキーッ」

はあぁぁ、結局80000000in1なんてウソっぱちだったのね。そりゃそーだ、普通の頭で考えりゃわかりそうなもんッス。ま、夢を見させてもらった分得しましたワ。まずはこれで嘘つきin1はTRU氏を上回ったと・・・・・・・全然うれしくねー(T_T;しかし、こんなに胸が高鳴ったのは久しぶり。メチャクチャうさんくさいカセットを送ってくれた片平氏、どうもありがとう。

あ、そうそう、YASUさんにプレステ故障の件でお話があったんだっけ。KUNの友人・Yも、今日(9／9)サービスセンターへ着払いでクロネコヤマトに託しました。理由は、画面が揺れたりバグったりして、しまいにゃ”動かなくなったから”。

うーむぅ・・・・・・・・しかも、それ以前にメモリーカードの故障で交換してもらったばかり。もちろんYASUさんの時同様、電話はなかなかつながらなかったそうです。苦情が殺到しているのか、逃げているのか、ただ単にサボっているのか、真相はわかりません。どういった対応を取るか、楽しみですね。(←こらこら)「どーしちゃったんだプレステくん!!頑張ってくれよぉ。」と、購入1ケ月にも満たないYは泣いていた。その姿は¥7000もするゲーセン基盤をハーネスの逆挿しで、一瞬にしてオシャカにしてしまった”某有名サークル代表のT氏”を思い出させる程だった。

ゲームするのも楽じゃないわね。ま、我が家にはプレステありませんけど、皆様のはお元気ですか？ゲーム機は長い友達。大事に使ってあげて下さいね。今回はこれまで。

====================================

KUNの 勝手に
POSITIVE Xin1カタログ

名　称：FAMICOM 80000000in1　(実質16in1)

対応機種 ： ＦＡＭＩＣＯＭ、ＦＡＭＩＣＯＭ互換機
価　　格 ： ３，０００円～
入手場所 ： 韓国、台湾、香港など
お買得度 ： ★★☆☆☆　入手難度 ： ★★☆☆☆　（５段評価）

収録ソフト

モータルコンバットⅢ	エクセリオン
忍者タートルズ トーナメントファイター	ギャラガ
スーパーマリオブラザーズ	パックマン
サッカー	スカイデストロイヤー
ロードファイター	テニス
バトルシティー	ダッグハント
ボンバーマン	ワイルドガンマン
サーカスチャーリー	ホーガンズアレイ

コメント

実際に入っているのは１６本。残りの７９９９９８４本はまったくのダブリです。でもメニューはちゃんと８００００００個あるんですよ。意味不明なタイトルもあるけど、よくもまぁ打ち込んだなぁって感じです。あまり持ってる人がいないようなので、貴重かも知れない。でも、メチャクチャうさんくさい。

（ＫＵＮ）

明らかにコレクターズアイテム。ここまでダブリが多いのも珍しい。収録ソフトに関しては、モーコンⅢとタートルズ以外は古すぎる。しかも、光線銃が無いと遊べないソフトが３つ入っている。でも、サッカーは貴重かもね。

（ＲＹＵ－Ｊ ←特別ゲスト）

＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝

あなどれん店、発見！の巻

毎度ありがとうございます。今回もおなじみＲＹＵ－Ｊ氏とお買物に行って

まいりました。ＶＴＲ、スタート!!（←スターどっきり 秘 報告風に）

さて、ＲＹＵ－Ｊ氏の運転に揺られる事４０分。片田舎の古い町並みに到着。その中の一見駄菓子屋風のおもちゃ屋が今回の超目玉。しかし、どこにもファミコンの文字は見当たらない。おい、本当にゲームショップなのか？ショーウィンドウには麻雀牌やらダーツやらが展示されちゃってるぜ。

しまった、騙されてるーと入店してみてビックリ。うおおっ、スゲー。珍品ズラリ、よく見りゃマッピーやギャラガなど半ばプレミアソフトがどっさり。多少ホコリをかぶっているものの、全部新品らしい様子。いや、すごいっスねぇ。

もちろんＳＦＣやＮ６４も押さえてあるけど、圧倒的にファミコンソフトが主役。

驚くのはまだ早い。背後からいきなり『いらっしゃぁ～ぃ』と桂三枝を思い起こさせる様なおばあちゃん笑いを取りに来る、まさに駄菓子屋。客がＲＹＵ－Ｊ氏と気付くと、訳のわからない訳のわからん挨拶を済ませ『ま、ゆっくりとな』と店の奥へ消えてしまった。なっ、なんて無防備な･･･。

ＫＵＮ『こりゃマニアは泣いて喜ぶ店だね。』
ＲＹＵ『探せば凄い掘り出し物が････ほら、アレ。』

とＲＹＵ－Ｊ氏の指差した先には、ファミコンフルセット（ファミコン＋ディスクシステム＋ベーシック）があった。しかも新品だっしぃー、マジマジみたいなぁー。

ＫＵＮ『おぉー、ファミリーベーシックなんて久し振り。懐かしいなぁ、占いやったり音符並べたり。』
ＲＹＵ『違うよ、その上。』
ＫＵＮ『ＳＥＧＡ－ＳＣ３０００？（ナンダコリャ？さっぱりわからんがとにかくスゴイんだな）』
ＲＹＵ『ＳＥＧＡ－ＭＫⅢの前の機種だよ。』
ＫＵＮ『････。（それもわかんねーよ）』
ＲＹＵ『じゃ、これ知ってる？』

取り出した１台のハードの箱にはカセットビジョンと書かれている。

ＫＵＮ『ほほぉズバリ、カセットビジョンでしょう。ＲＹＵ－Ｊ氏も持ってる

ヤツ。』
ＲＹＵ『いや、僕が持っているのはスーパーカセットビジョン。これはそのひとつ前の機種。』
ＫＵＮ『はぁ････。（知らん知らん、全然知らん。くやしぃ～。）』
ＲＹＵ『コレは知ってる？』

その箱にはＳＡ－１０と書かれている。ＣＡＳＩＯの文字も読める。よぉーし、ここらでいっちょカマかけたろかいっ。

ＫＵＮ『おほんっえー、ＣＡＳＩＯのゲーム機でぇ････。』
ＲＹＵ『およっ、知ってんの？すごいね、オレ知らないよ、マジで。』

０．３秒で嘘と見抜かれ笑われてしまった。グッゾ～バレてる！ヤラしい性格!!
『オレ、これも知らないんだよな～。』と言いながらＴＶ－ＢＯＹなる箱を取り出した。ハイ、スミマセンでした。私が悪うございました。アンタが知らなきゃダレも知らんがな。１２６ｉｎ１のＴＶ－ＢＯＹとは違う。ちなみに、店のおばちゃんも知らないと言った････この店大丈夫か？

ＲＹＵ『コレはマジでスゴイよ。』

んっ？光線中ＳＰ？西部劇風の人形ターゲット付き的撃ちゲームだな。これまた古めかしいけど、何がすごいのだろーか････と箱を見れば、うぉーっ発売元が「任天堂」と書いてあるぞ！昔はこんなん作ってたんか～！！

ＲＹＵ『この前、Ｎ６４系の某雑誌にＮ６４の事を”任天堂初のブラックハード”とか書いてあったけど、本当の初はコレだよ。ちなみに１９７４年モノっス。』
ＫＵＮ『なんだか知らんが、とにかくスゴイんだね。この中にプレミア品て無いの？』
ＲＹＵ『ほとんどがプレミア品。まぁ、見る人が見ればの話だろうけど、欲しい人は欲しいと思う。このソフトなんかも秋葉原じゃ高いよ。』

無造作に積まれたソフトの山から取り出した１本は、アテナなるソフトらしい。箱がデカくて普通の２倍はある。しかも色はピンク。話によると秋葉原では中古で￥１２８００くらいするらしい。わぉっ、この店じゃ定価以下で売っ

てんのかいっ！

ＫＵＮ『買いしめて個人売買しまひょか。』
ＲＹＵ『う～ん、それはしたくないな。この店をそんな風に利用したくないと言うか。マニアに知られたらすぐに荒らされちゃうだろうし、だいたいこの店のおじちゃんは気に入らない奴には売らないしね。』

な、なにぃ～！そんな店存在するんかいっ！聞いたところ、おじちゃんは昔かたぎのガンコタイプらしい。うむ、言われてみれば店の構えも雰囲気もそんなカンジ。

ＫＵＮ『そんなんで売上げあるの？』
ＲＹＵ『大丈夫みたいよ。ここは麻雀の自動卓とか扱ってるし、ビリヤードのメンテもしてる。アナログの方で儲けてるみたいだから。』
ＫＵＮ『どーりで、碁石・花札・将棋盤やら何でもあると思った。これぞ総合ゲームショップだね。』
ＲＹＵ『ここってかなり昔から任天堂の正規代理店だったらしいよ。おばちゃんの話だと嫁に来た時すでにやっていたらしいから、どれ位前かわかんないけどね。』
ＫＵＮ『そりゃすごい。古い任天堂商品に納得。そう言えば、任天堂ってもともと花札とか作ってた会社だったよね。最近忘れてたけど‥‥。』

ひとしきり店内を冷やかし終えた頃、おばちゃんがお茶を出してくれた。つくづく変わったゲームショップである。一服した後、ＲＹＵ－Ｊ氏は「ディスクカード持って来て」とお願いした。何でしょ、ディスクカードならほら、このショーウインドウの中にあるじゃないスか‥‥っとスゲェ!!奥から持って来た２つのダンボールの中には１００枚程のカードが入っていた。メチャメチャっスねぇ。

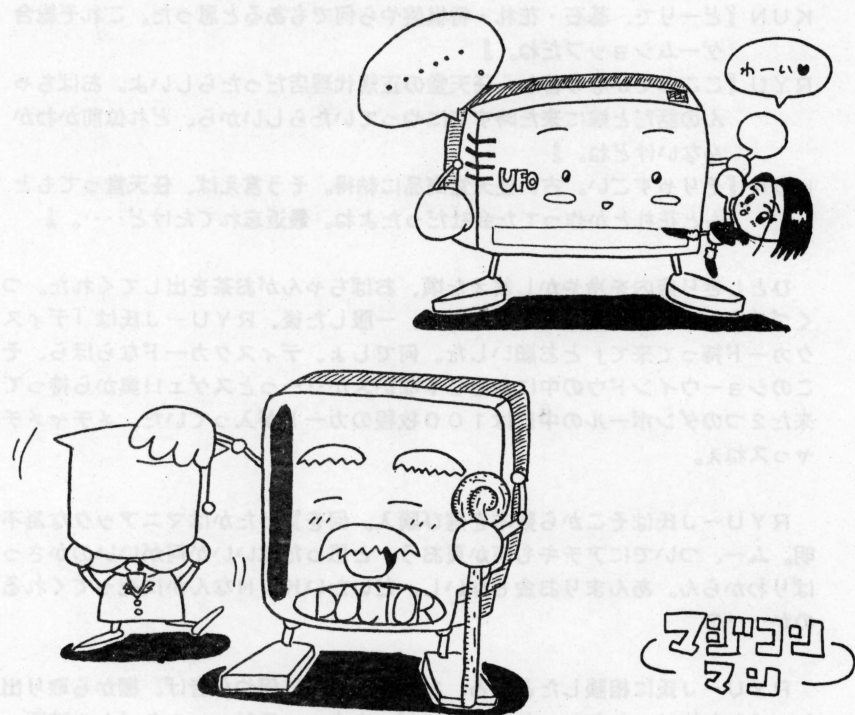
ＲＹＵ－Ｊ氏はそこから数本を選び購入。何を買ったかはマニアックな為不明。ムー、ついでにアチキも何か買おう。と思ったはいいが何がいいのかさっぱりわからん。あんまりお金もないし、だいたいＫＵＮなんかに売ってくれるのか‥‥？

ＲＹＵ－Ｊ氏に相談したところ、おばあちゃんに何やら告げ、棚から取り出してくれた物は、ななな、なんとっ、ゲームウォッチだぁー！タイトル確認、

驚きダブル、キャー、ドンキーコングＪｒよー!!コレってマジでプレミアもの。しかも箱付き極上の新品とくりゃ即ゲットしたい所でしょう。恐る恐る値段を聞くと、¥２０００でＯＫの投げ売り状態。よっしゃ一っ、耳をそろえて払っちゃる。はよ、よこさんかーい!!

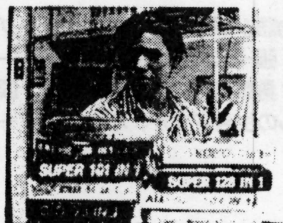
ＲＹＵ－Ｊ氏いわく、マニア間では中古品でも４０００円以上の値が付いているらしい。実は、プレミア品を手にしたのは初めてで、胸がおどってしまいました。

コレクターってこんな感じが好きで止められないんスかね。確かにこんな店を知っちゃうと転売する気にならんわな･･･。こういった”あなどれん店”は大切にしたいものです。皆様もぜひお探しあれ。案外お宝が眠っているかも知れません。

おばちゃん、お茶ごちそうさま。また遊びに来るからね･･･って言っても、ひとりじゃ行けない場所なんだなぁ、コレが。

～「香港電脳オタクマーケット」バンザイ～

By. KUN

皆様お久しぶりでございます。悪夢のような寒さが厳しくなりつつある今日この頃、いかがお過ごしでしょうか。気まぐれ電脳同人誌ＰＯＳＩＴＩＶＥはおかげさまでベストセラー、ＫＵＮの知らないところで大人気の様子……いやぁ盛り上がってますねぇ。
さて今回もまた一般ど素人が、なんちゃって評論家に早変わりしてお届けします題材はズバリ、著：クーロン黒沢『香港電脳オタクマーケット』のススメ。とりあえず彼の本はどなた様でも楽しく学べる事うけ合い。最近で言えば『さわやかインターネット』『オトナのハッカー読本』など、これからマニアを通り越してオタクになりたい人にはうってつけ。読んで損ない５４０円（徳間文庫より）は絶賛発売中!!悪いこたぁ言わねえ、さあ今すぐゲットしよう!!

えー、まず何から始めりゃいいんでしょ。おうっ、そーだった、そーだった。
皆様、手始めにＰ１３１をごらん遊ばせ。『日本最強のインチキカセットコレクター』が写真付きで載ってます……ってエーッこれ鶴見君じゃないのさ。

鶴見君

本人いわく、いつ写真とったんだか全然わかんなかったそうですが、とにかく黒沢さんとの会話が傑作。いや～スットボケてますすねぇまたまたぁてな感じ(…ってどんなカンジ？)
コレクションの一部Ｘｉｎ１特集なんだけど、確かにちょっぴりキレちゃってるよね。所有本数もダーク度数も彼にゃあ負けるが、ＫＵＮは１８０００００ｉｎ１てなブツを韓国で入手したぜ。これぞ世界一ダブリの多いインチキカセットだあぁっ…と思いきや鶴見君のタイの土産は、９９９９９９９ｉｎ１。ガビーン。いやはや、くだらない度数は同レベルかも。それから車の形をしたファミコンも香港で見たよ。当時、「ホントしょーもない。」と溜息ついたもんだけど、鶴見君のはリモコン付きで実際に動いてしまうらしい……う～むぅ、あなどれん。

黒沢さん御用達、チョンキンマンションの素晴らしさを改めて納得した後はゴールデンコンピュータセンター・深水渉やＫＵＮのお気に入り旺角の理解を深めよう。
Ｘｉｎ１に止まらず、『ソマリ』の様な裏ゲームやビデオＣＤなんかももれなくチェック。

カセットに実際存在しない住所をバーンと印字したソマリは我が家にも眠っているが、ファミコン上で、メガドラ同様に、もちろんキャラクターはマリオでソニックが遊べるというスグレもの。これぞ香港の王道、ほんまスッキリや。

ソニックのタイトルなのにマリオが…

次にビデオＣＤ。この本を読めば確かに香港マニアにとって、いかに大切な新メディアだという事がわかる。接続にちょいと手を加えれば、あなたのおうちでもＯＫ。
海賊版・エログロ・三級指定のお勧め情報満載といったサービスもうれしい。

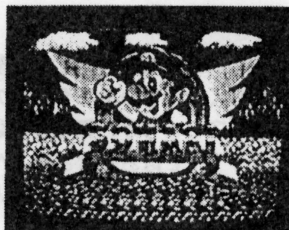
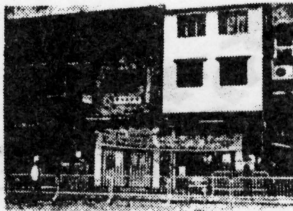
さて、この辺で話題の『香港的恐怖のスーファミソフト"香港９７"』に触れてみましょうか。誰が言い出しっぺなのかは定かでないが、気合いの入ったマニア達の手によってオリジナルゲームが流通しているらしい。オリジナルと言うと何だか格好いいが、ぶっちゃけた話、著作権もなんのその勝手に作っちゃたゲームのコト。"香港９７"はもちろん、ＴＶのニュースでも取り上げられてしまった、某宗教団体の"地下鉄サリン事件"もそれ。有名な所で、修業するぞ、修業するぞてヤツですね（←もーいいって）

"香港９７"は、エロ・グロ抜きの純正な怪しいゲーム。筋書き通り進めば、中国の総人口１２億人を殺しまくり、感動のフィナーレとなるらしいが、セーブやロードなんて甘っちょろい機能はまったく無い。「こりゃとんでもねぇ、もしやエンディングなんて作ってないんじゃないの？」と文句のひとつも言いたくなるが製作者名など、もちろん仮名。
伝説に永遠の謎はつきもの、みなまで言うまい。返還後は入手困難確実（当然）という事なので「こんなヤバイゲーム欲しかったんだぁ」なんて方はお早めにね。

個人的にＫＵＮはＰ２２６『香港オタクの立身出世物語』が気に入ってます。デブで眼鏡で目が細くて髪はオイリーの楽しいくらいのオタク・張一某さんのサクセスストーリーは、この世にはびこっている危ない人間に大きな希望と勇気を与えてくれました。涙なくして語れない、大きな声じゃ言えないようなチョウさんの生きざまが、心の奥にジーンとくるいいお話です。

いやはやマジでこのご時世、儚い夢こそ大切に。

夢は夢でも、悪夢じゃぁいけませんぜダンナって訳で、九龍城砦に名を残した黒沢＆木内コンビに乾杯!!撤去反対のデモに勤しむ住民もそれを抑える警官もネタに食い付くＴＶ局や新聞社もビックリ。「アイヤー、ヤラレタアルヨ。」とムカつかれた事間違いなし。

どうやら２人は包囲網を破り、潜入したあげく、紙の束にマジックで何枚も何枚も『黒沢』『木内』と書きまくり、『ここは俺の家だ！』『それなら俺はここの家を貰った！』

城砦の前はポリスとフェンスで囲まれていた

などと、制限時間内早いもの勝ちで貼りまくるという競争をしでかしたらしい。その上、スプレーで『黒沢参上』とか『信長の野望』とか、今や懐かしい響きさえするヤンキー遠が海のコンクリ壁やトイレやガードレールにしたよーな事さえもやっちまったらしい。
　自分自信、あまりの低能ぶりに目頭が熱くなっちまうくらいならヤメロよーと言ってやりたいとこだが、結構楽しい思い出として残っているようなので、他人が口をはさむ事もあるまい。

　そして『トラブル』。旅にはつきもの、御飯にはつけもの…なんてゆーちょーな事言ってられる内はいいけれど、言葉は通じないわ、相手は凶悪面だわじゃまとまるモンもこじれるのがトラブル。
Ｐ２８０～は黒沢さん自身、彼の友人達の失敗談を恥を忍んで一挙大公開。いやホント、「あーそうそう、そーなんだよね」って人から「へーそうなんだ」って人まで、まとめて面倒みてくれる本だよね。ぜひとも購入し、広辞典の隣へ並べて欲しいところである。

　最後に超個人的な自慢をひとつ、ここでやってしまいましょう。
ジャーン!!このサイン、素敵でしょ。大物２人＆１人寄せ書き色紙。
相変わらず訳のわからないところといい、心もとない筆跡といい、ＫＵＮの胸をくすぐるには十分過ぎるプレゼント。あぁ、Ｍｒ．ＰＢＸに逢いたいー。
と、いった所で締めさせて頂きまひょか。
長々と読んで下さった皆様、ありがとやんした。

宝物。

KUNさん
木村さんへ
Mr PBX
大変ギュ
PBX
これからも
POSITIVEを
ヨロシクね!!
tsurumi
気違いナチス
定価一万円
オーディオCD
カルカッタレコード

いったい何が大変なの
訳がわからん
う～わんっ。
うわさのマジュンマン
キャーッ すてき。
ちなみに大物2人＋1人とは
「……。」

POSITIVE読者の皆様こんにちは。今回は妙な対決が舞い込んで来ました。以前からコレクター王として名をはせていたPOSITIVE代表の「鶴見和昭」ですが、今回は、真っ向からコレクター対決を挑んできたチャレンジャーがおります。その名も「霧島幸史」。X－Tの強力コードのサーチでも有名な彼は、強烈なコレクターでもあったのです。

さて、気になる勝負内容はズバリ「コンシューマ機コレクター対決」。要するに持っているゲームソフトの数で勝負です。ソフトの種類はコンシューマ機（家庭用ゲーム機）のみで、同人ソフトやフリーソフトは含みません。Xin1は、何本ソフトが入っていても1本とカウントします。また、ダブリが何本あっても1本とカウントします。そして、公正な評価を下すため、ジャッジも選出されました。申し遅れましたがジャッジは不祥ながら私「RYU－J」が勤めさせていただきます。といっても、結果発表だけですケドね。

では、最初はプロフィール対決と行きましょうか。レディ～、ゴォ～!!

＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝

プロフィール対決

コレクションのきっかけ

鶴見：何でも一番じゃなきゃ気が済まないワガママ精神の持ち主だから。

霧島：人に何か一つ自慢できる物が欲しかったから。

好きなジャンル

鶴見：昔はゆっくり遊べるRPGだったけど、今は時間ないんで、ストレス解消できるゲームやみんなでワーっと遊べるゲームが好きです。

霧島：アメリカのアクションゲームなど。説明書を読まなくても遊べるし、日本人にはない自由さ、センスが好きです。

好きなメーカー

鶴見：ナムコ、コナミ(ありがちでスマン)マニアックな所ではコトブキシステム。

霧島：エレクトリックアーツ、ミッドウェイ、カプコン、。

密かな自慢

鶴見：インチキゲーム（パチモノin1）は日本一だと思う。質の良い115in1、ダブリ無し66in1、76in1などを持ってる。悔しいけどモノホンのアル

キメンデス持ってるけど、霧ちゃんにもらった。メーカーさんにもらったものも結構ある。純正品は苦労はしてないっス。
　霧島：ＮＥＳ版ドラゴンウォーリアー（ドラクエⅠ～Ⅳ）、ファイナルファンタジー、ゼルダの伝説、リンクの冒険、メトロイドを持っている事。

－－

プロフィール対決の判定

　「コレクションのきっかけ」は、２人共似ていますね。何でも１番は良い事です。「好きなジャンルやメーカー」は、霧島さんの方がマニアックな気がしますね。とりあえずこちらは霧島さんのポイントでしょうか。
　「密かな自慢」を見る限りでは、鶴見さんのコレクターぶりが充分出ていますね。さすが、裏モノにかけてはピカイチです。霧島さんのＮＥＳの思い入れもたいしたモノです。非売品ｖｓ海外版って感じで、この辺りは好みが分かれますが、数の差で鶴見のポイントでしょうね。
　とりあえずプロフィール対決は、同点といったところです。やはり対決は、ハード別ソフト所有数にかかっていますね。

＝＝

ハード別ソフト対決

No：	鶴見	霧島
01：ＦＣ純正ソフト	５７７　本	９３８　本
02：ＦＣ－ＤＩＳＫ	８２　本	１９２　本
03：　コピー・ハッカー系	４７　本	８　本
04：ＮＥＳ	１１　本	６４　本
05：ＳＦＣ（ＲＯＭ）	２２６　本	６３５　本
06：Ｓ－ＮＥＳ	２　本	７８　本
07：ＧＢ	２０２　本	２１４　本
08：ＧＢ（ＵＳＡ）	３　本	１５　本
09：ＶＢ	１９　本	１９　本
10：ＰＣエンジンＨｕ	２６１　本	２３７　本
11：　ＣＤ－ＲＯＭ２	４８　本	９６　本
12：　スーパーＣＤ－ＲＯＭ	８４　本	１５４　本
13：　アーケードＣＤ－ＲＯＭ	５　本	８　本
14：ＰＣ－ＦＸ	０　本	３　本
15：セガーサターン	１８１　本	２２　本
16：　（コピー品）	４６　本	０　本
17：プレイステーション	５２　本	２８　本
18：　（コピー品）	３４８　本	０　本
19：メガドライブ（３２Ｘ含）	２３２　本	２２９　本
20：ジェネシス	２　本	９　本

21：メガCD	：	8	本：	67	本：
22：メガCD（USA）	：	0	本：	12	本：
23：ゲームギア	：	92	本：	46	本：
24：3DO	：	89	本：	89	本：
25：リンクス	：	0	本：	6	本：
26：リンクスII	：	0	本：	4	本：
27：NEO-GEO ROM	：	39	本：	6	本：
28：プレミアソフト系	：	17	本：	33	本：
29：Xin1系	：	313	本：	42	本：
30：セガMKIII	：	53	本：	96	本：
31：セガ（USA）	：	6	本：	11	本：
32：基盤	：	19	枚：	3	枚：
：合計	：	3325	本：	3464	本：
33：マジコン台数	：	8	台：	1	台：
34：改造ツール	：	5	個：	13	個：
合計	：	13	：	10	：
勝ち点	：	12	：	20	：

ハード系ソフト対決の判定

結果は、近差ではありましたが、鶴見さんまさかの敗退。鶴見さんも意外だった様でショックを隠せない様子でした(笑)。

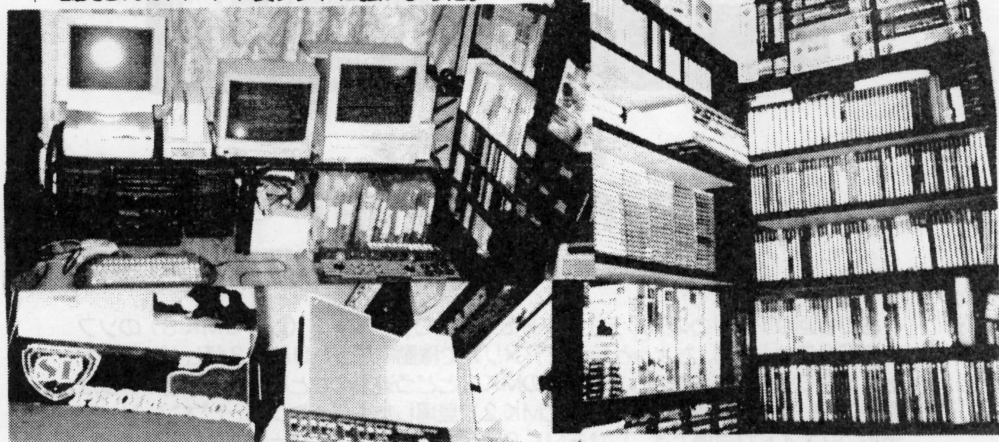
しかし、ハッキリ言って2人共スゴイ！所有数3000枚以上!?なんだコリャ!!この所有数は常識を超えています。下手なショップより持っていますよね。

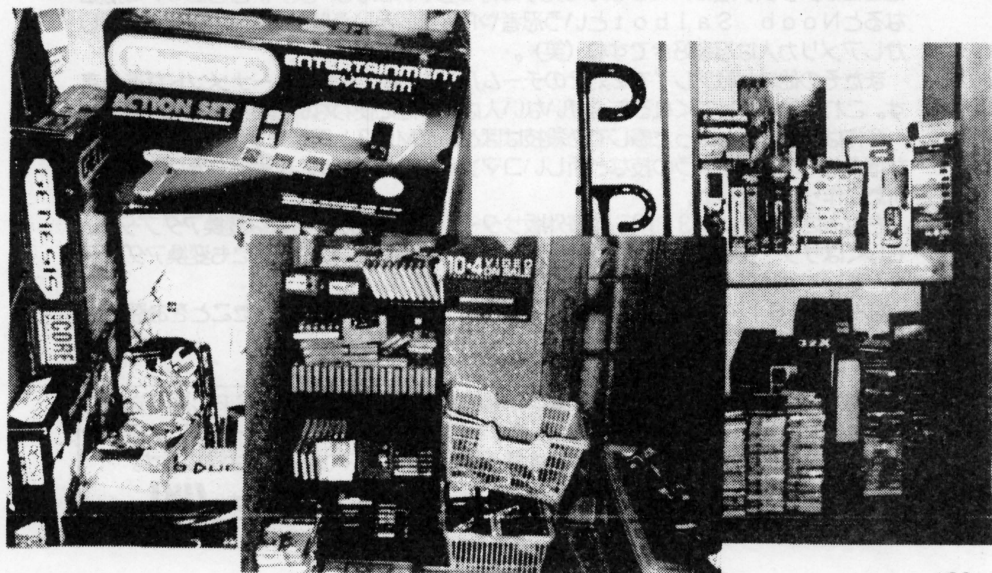
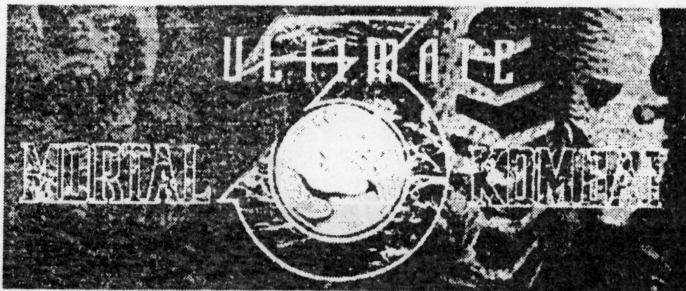
==

今回は、非常に高いレベルの対決となりました。この対決を見て「俺なら勝てるぞ」という方は、ガンガン挑戦して下さい。また、編集部ではあなたが得意な分野での勝負を受け付けております。コレクションでも、技術でも、自分に自信がある方の挑戦をお待ちしております。世の中は以外に広いモノですよ。

気になる２人のコレクションぶりをちょっとだけ、紹介します！

１．
鶴見さん宅のコレクションの一部。
保存状態が非常に良い。

鶴見さんはハードや裏ソフトに強いようだ。

２．
霧島さん宅のコレクションの一部。
一見雑な様だが、整理されて保存されている。

霧島さんは純正品に強く、特に海外版に強い。

ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3

WRITTEN BY:UKI

さて今回はアメリカのアルティメットモータルコンバット３（以下UMK３）のソフトの紹介です。今回、ちょっと前までアメリカで稼働中だったUMK３がセガサターン版とＳＦＣ版で発売されました。普通のMK３とどう違うのかというと、登場キャラが微妙に違います。普通のMK３に加えMK２で登場したキタナやスコーピオン、リープテル、ジェイドが登場です。しかもMK２時代のサブゼロ、キタナの妹ミレーナ（実は精巧に作られたキタナのクローン人間！）、初登場エルマック（赤色の忍者、スコーピオンとかの色違いバージョンと思えばいい）の３人が使用可能（サターン版は裏コマンドを入れる事により使用可能）！おまけにMK１・２の頃の人間版スモークも使えて今のとこ合計２２人＋１人！これは買うっきゃないですよ！お客さん！これ買っちゃった日にはプレステ版のMK３なんて売りに行っちゃいますよ（笑）。さらにＳＦＣ版になるとＮｏｏｂ　Ｓａｉｂｏｔという忍者やＲａｉｎという紫色の忍者が使えます。しかしアメリカ人は忍者好きですね（笑）。

またその他に対戦プレイで2対2のチームバトル、8人参加のトーナメントがあります。これは対戦をしてくれる友達がいない人はめったに使わない機能でしょう（悲）。

今作はMK３＋といった感じで必殺技はほとんどMK３と同じです。しかし、一部技が増えたものや新キャラの技など新しいコマンドも増えたため、現段階で分かる技表を新たに作り直しました。

ちなみにこのUMK３に限らず海外版サターンＣＤで遊ぶ場合には変換アダプター、もしくはサターン版プロアクションリプレイが、海外版ＳＦＣで遊ぶにも変換アダプター、もしくはＸターミネーターなどが必要です。

なお、ＰＯＳＩＴＩＶＥ創刊号には一部間違ったコマンドをがあったことをお詫びいたします＜（＿　＿）＞。

今回の記事はサターン版を中心に書いたものですが、霧島さんからＳＦＣ版が送られてきたので急きょ内容に修正を加えました。そのためＳＦＣ版ユーザーの方には技表のキャラの配置など見にくい点がありますが、その他技のコマンド自体は同じです。

ＰＯＳＩＴＩＶＥ創刊号と一緒に見ていただけるといいかと思います：**UKI**

このゲームの醍醐味 FINISHING MOVE の出し方

FINISHING MOVE とは、２本目の相手の体力が全てなくなった時、コマンドを入力する事によってさまざまなグラフィックが見れるものです。サブタイトルの神拳降臨伝説というのもここからきているものと思われます。最初は各キャラ１つしか持っていなかったものの長い年月の間修行の末、最近では７個も習得しています。素晴らしい事です。

FATALITY

（いわゆる究極神拳。相手を残酷に殺す）

相手の体力ゲージをゼロにして２本目を取る。一部を除き各キャラ２つ持っています。

BABALITY

（相手を赤ちゃんにしてしまう。馬場になるのではない）

FRIENDSHIP

（ギャグ技。結構面白いものもある）

この２つはさらに２本目をブロックせずに勝つというのが条件です。コマンドはどこにいても入力することができます（忍者のビックリ箱シリーズなど一部を除く）。

しかも **BABALITY** は相手が空中にいる時でも可（最後の一撃がアッパーカット系の時、着地寸前に入力）！！幼少の頃から空中浮遊ができるなんて…。

MERCY

（相手を少しだけ復活させる）

日本語に直すと「慈悲」である。

画面端でＲＵＮを押しながら↓↓↓ＲＵＮ離す

で相手をの体力を少しだけ回復させることができる（ちなみに↓↓↓は最初のＲＵＮを入れたのを確認した後にゆっくりと確実に入れると入りやすい）。

つまり、「一度やっつけちゃったけどホラ、お前に最後のチャンスでも与えてやるかな、フフーン」と言うやつです。

また下記の **ANIMALITY** を出すために必要な動作でもある。

ANIMALITY

（動物に変身して相手を…！！）

まず一度負けて、３試合目で勝ったときに上記の **MERCY** で相手を復活させる。

その後倒して **ANIMALITY** のコマンドをいれる。

残念な事にＳＦＣ版には **ANIMALITY** はないようだ。

BRUTALITY
（ＳＦＣ版のみ？）

今のところＳＦＣ版でのみ確認しておりますが、この **BRUTALITY** 、相手を攻撃し続け、最後に耐えられなくなった相手が爆発すると言う様なものです。一見に派手そうに見えますが、そう面白いものではありません。

STAGE FATALITY
（特定のステージのみ）

特定のステージだけ可能。今回も **PIT3**（橋の上）、**SHOW KAHN'S TOWER**、**SUB WAY**（地下鉄）、**SCORPIN'S LAIR**（＊）（地獄のような所）です。やはり **SUB WAY** が笑います。

全キャラ、密着してコマンドを入力します（アッパーカットでぶっ飛ばすため）。

…これらのコマンドを入れたのにならない人、間合いは合ってますか？相変わらず間合いがシビアなので注意しましょう。あと、コマンド中に↑があってジャンプしてしまう人、ＢＬＫを活用しましょう。ＢＬＫ中でもコマンドは受け付けています。しかし、↑を入れた後は離しましょう。

（例）↓↓↓↑ＨＫ＝（ＢＬＫ押したまま…）↓↓↓↑（離す！そしてすぐに）ＨＫ！

…それ以前の問題として普通のコマンド入力ができない方へ

モータルコンバットシリーズ、全作挑戦しているが技自体が出ないので「クソゲーだ」と誤解している方も多いのではないでしょうか？たしかに技は出にくいです。しかし、ちょっと気が付けばすぐに出す事ができるのです。

たとえばクン・ラオの「カット・ハッター（一部ではハット・トスとも）」。これは

←→ＬＰ

ですよね。しかしこのコマンドをスト２のガイルのソニックブームのように出してはいけません。もちろんタメではないのですが、実際モータルシリーズではこのように書いてある場合、間にニュートラル（ボタンを離す）を入れます。

←・→ＬＰ

と言う事なのです。バーチャファイターのようにコン、コンと入れるような感じです。スト２や普通の格闘ゲームではパッドを滑らせるように入力するのですが、モータルシリーズではすべてこのような入力の仕方となっています（波動拳コマンドなどはそのままでいい）。そうそう、ＳＦＣ版の餓狼伝説スペシャルもこのような出し方だったろうと記憶にあります（せんべい手裏剣など）。

お待ちかね！！ＰＯＳＩＴＩＶＥ恒例　裏コマンドのコーナー！！

＊＊＊＊＊SEGA SATURN＊＊＊＊＊

★フリープレイ

「コンティニュー回数が５回ってちょっと少ないんじゃないの？」と言う方は、電源

を入れて紫色の画面にガイコツがいっぱいある画面で以下のコマンドを素早く入力しよう（でも後述のオプション増加コマンドでなんとでもなる）。

↑↑→→←←↓↓（成功すると「エクセレント」と言います）

★隠れキャラの出し方

ゲームオーバーのときのコンバットコードを入力する仕方と、最初から裏コマンドを入力する仕方があります。
普通の人は最初から裏コマンドを入力するんですけどね（笑）。

☆コンバットコードで入力する方法
なお押すボタンは左から順にＸＹＺＡＢＣのボタンに対応していて数字は押す回数を表しています。

キャラ名	ＸＹＺＡＢＣ
ＥＲＭＡＣ	：９６４２４０
ＭＩＬＥＥＮＡ	：７００７２３
ＣＬＡＳＳＩＣ　ＳＵＢ－ＺＥＲＯ	：７６０５２０

（アニメ：モータルコンバットより）

☆裏コマンドで入力する方法（重要！！！）
これも電源を入れて紫色の画面にガイコツがいっぱいある画面（実はその前の英語がいっぱい書いてある時からでも可）で、以下のコマンドを素早く入力します。

C,R,A,Z,Y,C,Y,R,A,X（成功すると「ワハハハハ」と笑います）

裏コマンドを入れると国内プレイステーション版ＭＫ３のようにオプションが増加します。オプション画面はどこにあるかというと、スタート画面で「ＫＯＭＢＡＴ」の文字で上を押すと「？」という項目が出てきます。オプション画面では

ＦＲＥＥ　ＰＬＡＹ　（無限コンティニュー）
ＥＲＭＡＣ　（が使える）
ＭＩＬＥＥＮＡ　（が使える）
ＣＬＡＳＳＩＣ　ＳＵＢ－ＺＥＲＯ　（が使える）
ＦＡＴＡＬＩＴＹ　ＴＩＭＥ　（ＦＩＮＩＳＨの受付時間が延長）
１　ＲＯＵＮＤ　ＭＡＴＣＨ　（１試合で試合終了）

の６項目のＯＮ／ＯＦＦ切り替えができます。

２Ｐ対戦時コンバットコード表について
２Ｐ対戦の時に下の方になかなかのデザインのアイコンがあります。毎回の事ですがこれに下のコードを入力する事でさまざまな効果が得られます。ボタンは１・２Ｐともに左からＡＹＣボタンに対応していて、数字は押す回数を表しています。

効果	１Ｐ側	２Ｐ側
投げ不可	１００	１００
ガード不可	０２０	０２０

1Pパワー1/2	033	000
2Pパワー1/2	000	033
闇討ちマッチ	688	422
変身	460	460
メッセージ表記	987	666
1Pパワー1/4	707	000
2Pパワー1/4	000	707
シューティング	642	468
勝者はモタローと勝負	969	141
勝者はショウカンと	033	564
勝者はヌーブと	769	342
勝者はスモークと	205	205
パワーゲージなし	987	123

高速アッパー	688	433
RUN無制限	466	465
サイコ・コンバット	985	125
メッセージ表	123	928
コンボ（連続技）不可	722	722
スーパーラン&ジャンプ	321	789
必殺技なし	555	556
1Pダメージ1/2	390	000
2Pダメージ1/2	000	390
両者ダメージ1/2	390	390
時間とともに体力復活	975	310
体力増加（条件付き）	024	689
リアル・コンバット	040	404

なお、私が実際にやってみたわけではないのでどんな効果があるのか詳細は不明です（なぜやらないのかって？それは2P側を操作してくれるモータル好きの友達がいないからさ！）。ただ、リアルコンバットやサイココンバットと言うのはいくつかの内容が組み合わさったようなものです。

サターン用X－Tコード

組み合わせ（相性）が悪い時があるので注意。

MASTER KODE
F6017718 C305
B6002800 0000

時間無制限
160DB57A 0009
160FF978 0009

無敵（1P）
160D19FC 00A6

無敵（2P）
160D20D8 00A6

RUN無制限（1P）
160FE3B8 0030

RUN無制限（2P）
160D1A58 0030

オプション増加（「?」マークのやつ）
160D35EC 0002

＊＊＊＊＊SFC＊＊＊＊＊

今回もPOSITIVE創刊号に載せたやつとほぼ同様のコマンドがあります。1ボタンフィニッシュとか使えるやつです。スタート・オプションの画面で下のコマンドを1コントローラーから入力します。矢印は方向、ABなどは押すボタンを表しています。

KOOL STUFF: →↑BBA↓↑B↓↑B
KOLLER STUFF: ↑BA←↓Y
SCOTTS STUFF: BA↓↓←AXBABY
SOUND TEST: ←↓YY

さて、皆さんお待ちかねの簡単フィニッシュはKOOLER STUFFの中にあるQUICK FINSHをONにするとそれぞれのボタンに対応した技が出ます。

L:	STAGE FATALITY
R:	BABALITY
Y:	FATALITY 1
B:	FATALITY 2
X:	NONE（今回は使いません）
A:	FRIENDSHIP

UKIのちょっと攻略法のコーナー

●クン・ラオ最強伝説

相手をジャンプキックなどで一度倒してトップスピン（→↓→R（R連射！））を重ねましょう。何故か起き上がりには全部くらってくれます。ポイントはトップスピンで相手が倒れたらジャンプで相手の足元へ近づく事です。そして着地と同時にトップスピン発動。それの繰り返し。しかも画面端まで追い込むと空中コンボもこれだけでイケます。９９％コンボも夢ではないです！しかし、１ボタンフィニッシュにしておいた状態で連射ばかりしてしまうと空中で相手が赤ちゃんになってしまう事があるので注意（笑）！！

●モタローに勝てない人：

一度キャラをシバに変えてテレポートスタンプ（↓↑）で踏み潰しましょう。運が好ければ一回で勝てます。ただしＳＦＣ版はシバがいないので注意。

●ショウ・カンに勝てない人：

極悪ハンマー男、ショウ・カン。奴には近づきすぎるとハンマーで殴られます。そんな彼にはネイティブアメリカンのナイトウルフ（インＯィアンという言葉は使ったらいけないらしい）を使ってみましょう。間合いを調整して、ショウカンのファイヤーボールを誘いリフレクト・グロウ（←←←ＨＫ）。ショウカンの頭が悪ければこれだけで勝てます。しかし近づいてきたらハンマーの序曲。近づけないように救い蹴り（←ＬＫ）で牽制しましょう。

全キャラに言えるのですが、ショウ・カン相手にジャンプキックはかなりのリスクを負います。しかしショウカンが挑発した時など、もしジャンプキックがたまたま入るような事があったらチャンス！！２～３回は連続で入る可能性大です。それ以上になると少しずつずれてきてショウカンを飛び越してしまうので注意！！

●おまけ：ランダムセレクトと　トーナメント戦とバグり技

ランダムセレクトはＳＳ・ＳＦＣ版ともカーソルが最初あった場所で↑＋スタートで決定できる。また、ＳＦＣ版はＬ＋Ｒ＋スタートで昔の２人用１０人タッグトーナメント戦ができる。これでもランダムセレクトは可能です。

ＳＦＣ版でランダムセレクトを使用した場合、たまに「Ｅ」という選手が決まることがある。これは惜しくもＳＦＣ版に参加できなかった「シバ」のバグった姿である。しかし、シバの技は使えない。しかも相手を投げたりするとどこかへ相手が行ってしまい、画面がスクロールする。これは一種のバグで、故障ではないのでご安心を。

最後に緊急に入った情報ですが、アメリカではＰＳと６４で「ＭＯＲＴＡＬ　ＫＯＭＢＡＴ　ＴＲＩＬＯＧＹ」かなんか言うのが出ています。そのうちサターンでも出る予定ですが、ＰＳと６４については日本でも既にメッセサンオー本店（秋葉原）などが扱っている模様です。

これにはMK１・２・３のキャラが全部出てきます。見えているだけで全２８キャラ！しかもライデンやジョニーケイジが復活！更にボスまで！おまけに裏技でMK１時代のライデンとカノウ、MK２時代のジャックスとクンラオが使える！！ 皆さん、お金を貯めて６４を買いましょう！！（え？いらないって…）

MORTAL KOMBAT TORILOGY

次回４号ではこのMKＴの技表をお届けする予定です！！お楽しみに！！

忍アルテイメットＭＫ３必殺技表①忍

忍ボタンの説明（サターン版）
ＬＰ＝ローパンチ（＝Ａボタン）
ＨＰ＝ハイパンチ（＝Ｘボタン）
ＬＫ＝ローキック（＝Ｃボタン）
ＨＫ＝ハイキック（＝Ｚボタン）
ＢＬＫ＝ブロック（防御＝Ｙ・Ｌボタン）
ＲＵＮ＝ラン（ダッシュ＝Ｂ・Ｒボタン）

忍基本技
↓＋ＨＰ：アッパーカット　←＋ＨＫ：回し蹴り
→＋ＬＰ：基本投げ　←＋ＬＫ：掬い蹴り

忍オプション増加（サターン版）
最初に「ＣＲＡＺＹＣＹＲＡＸ」と押す

忍フレンドシップとベバリティについて
勝ちラウンドでブロックをしないときのみ

忍ピットステージについて
ピットステージは、サブウェイ、ショウ・カンのタワー、ＰＩＴ３、ＳＣＯＲＰＩＯＮ'Ｓ ＬＡＩＲの４箇所です。

KITANA

（扇子を使う緑色の女忍者）

ファンスロー：→→HP+LP
ファンリフト：←←←HP
ファンスライス：←+HP
スクエア・ウェイブ：↓←HP

コンボ(4)：HP, HP, ←+LP, →+HP
コンボ(4)：HK, HK, LK, ←+HK

FINISHING MOVES:

FATALITY1：(密着)RUN, RUN, BLK, BLK, LK
FATALITY2：(密着)←↓→→HK
FRIENDSHIP：↓←→→LP
BABALITY：→→↓→HK
ANIMALITY(ウサギ)：(1キャラ離れて)↓↓↓↓RUN
PITステージ：(密着)→↓↓LK

REPTILE

（緑色の忍者）

唾虫波：→→HP
蛇拳孔(速)：→→HP+LP
蛇拳孔(遅)：←←HP+LP
狂影波：↑↓HK
スライディングアタック：←+LP+BLK+LK
エルボーアタック：←→LK

コンボ(5)：HP, HP, ↓+LP, 蛇拳孔(速), スライディング
コンボ(4)：HP, HP, ↓+LP, 唾虫波

FINISHING MOVES:

FATALITY1(蛇舌爬尉拳)：(2~3キャラ離れて)←→↓BLK
FATALITY2：(1キャラ離れて)→→↑↑HK
FRIENDSHIP：(密着)↓→→←HK
BABALITY：→→←↓LK
ANIMALITY(チンパンジー)：(密着)↓↓↓↑HK
PITステージ：(密着)BLK, RUN, BLK, BLK

SONYA

（米軍特殊部隊中尉）

ソニック・フラッシュ：↓→LP
ビクトリア・ダイビング・アタック：→←HP
レッグ・ロック・ドライバー：↓+LP+BLK
アッパードバイスクルキック：←←↓HK

コンボ(6)：HK, HK, HP, HP, LP, ←+HP
コンボ(5)：HK, HK, HP, HP, ↑+LP, →←HP

FINISHING MOVES:

バトル・ファイヤー・キッス：(どこからでも)←→↓↓RUN
パープル・バブル：(2キャラ以上離れて)BLK+RUN押したまま↑↑←↓
FRIENDSHIP：←→←↓RUN
BABALITY：↓↓→LK
ANIMALITY(タカ)：(密着してLP押したまま)←→↓→LP離す
PITステージ：(密着)→→↓HP

JAX

（米軍特殊部隊少佐：黒人の人）

バックブリーカー：(空中で)BLK
ミサイル：←→HP
ダブルミサイル：→→←←HP
ダッシュパンチ：→→HK
ガッチャグラブ：→→LP(+LP連打！)
ガイアウェイカー：LKタメて離す

コンボ(7)：HK, HK, ↓+HP, HP, BLK, LP, ←+HP
コンボ(5)：HP, HP, BLK, LP, ←+HP

FINISHING MOVES:

T2 アームスライス：(密着してBLK押したまま)↑↓→↑BLK離す
ジャイアントスタンプ：(離れて)RUN, BLK, RUN, RUN, LK
FRIENDSHIP：LK, RUN, RUN, LK
BABALITY：↓↓↓LK
ANIMALITY(ライオン)：(密着してLP押したまま)→→↓→LP離す
PITステージ：(密着)↓→↓LP

NIGHTWOLF

（ネイティブアメリカン）

アロー(弓矢)：↓←LP
アックス・アッパーカット：↓→HP
リフレクト・グロウ：←←←HK
シャドー・ショルダー：→→LK

コンボ(7)：LK, HP, HP, LP, アックス×2, ショルダー
コンボ(8)：LK, HP, HP, LP, アックス, RUN, HP, HP, ショルダー

FINISHING MOVES:

ライティング・ストライク：(2キャラ離れて)←←↓HP
デッドリー・ムーン・ビーム：(密着)↑↑←→BLK
FRIENDSHIP：RUN×3↓
BABALITY：→←→←LP
ANIMALITY(オオカミ)：(密着)→→↓↓
PITステージ：(密着)RUN, RUN, BLK

KITANA：→↓→RUN REPTILE：RUN, BLK×2, HK SONYA：↓+LP+BLK+RUN JAX：→→↓LP NIGHT WOLF：↑↑↑

アルティメットＭＫ３必殺技表②

JADE

（棒とブーメランを使う緑の女忍者）

ハイブーメラン：←→HP
ストレートブーメラン：←→LP
ローブーメラン：←→LK
リターンブーメラン：←←→LP
グローイングキック：↓→LK
プロジェクティルプロテクション：←→HK
コンボ(4)：HP, HP, ↓+LP, ↓+HP
コンボ(7)：HP, HP, ↓+LP, LK, HK, ←+LK, ←+HK

FINISHING MOVES：

FATALITY1（振り回す）：（密着）↑↑↓→HP
FATALITY2（串刺し）：（密着）RUN×3, BLK, RUN
FRIENDSHIP：←↓←←HK
BABALITY：↓↓→↓HK
ANIMALITY（ネコ）：（密着）→↓→→LK
PITステージ：????

SCORPION

（黄色の忍者）

バトルハープーン：←←LP
幻影拳（デストラップ・イリュージョン）：↓←HP
エア・スロー（空中投げ）：（空中）BLK
コンボ(3)：HP, HP, ↑+LP
コンボ(4)：HP, HP, HK, ←+HK
コンボ(5)：HK, HK, LK, LK, ←+HK

FINISHING MOVES：

FATALITY1（魔焼殺）：（2~3キャラ離れて）↓↓↓↑HK
FATALITY2（みんなありがとう）：（密着）→→↓↑RUN
FRIENDSHIP：（密着）←→→←LK
BABALITY：↓←←→HP
ANIMALITY（ペンギン）：（密着）→↑↑HK

KANO

（片目は赤色の義眼）

キャノン（カノン）ボール：LKタメ
ナイフスロー：↓←HP
ナイフスラッシュ：↓→HP
グラブ&チョーク（首絞め）：↓→LP
エア・スロー：（空中で）BLK
ライジング・ボール：→↓→HK（UMK3のみ）
コンボ(6)：HP, HP, ↓+LP, ↓+HP, ジャンプK, ↓→HP
コンボ(6)：HP, HP, ↓+LP, ↓+HP, ジャンプK, BLK
コンボ(4)：HK, HK, LK, HK

FINISHING MOVES：

レッドアイ（目から5ビーム）：（1キャラ離れて）LP, BLK, BLK, HK
スケルトンプル（骨抜き）：（密着してLP押したまま）→↓↓→LP離す
FRIENDSHIP：LK, RUN, RUN, HK
BABALITY：→→↓↓LK
ANIMALITY（クモ）：（密着してHP押したまま）BLK×3
PITステージ：（密着）↑↑←LK

SUB-ZERO

（青色忍者）

凍気波（フリーズ・ショット）：↓→LP
アイス・シャワー：↓→HP
アイス・シャワー（近）：↓→←HP
アイス・シャワー（遠）：↓←→HP
アイスクローン：↓←LP
氷流脚：←+LP+BLK+LK
コンボ(6)：HP, HP, LP, LK, HK, ←+HK
コンボ(5)：HP, HP, LK, HK, ←+HK
コンボ(4)：ジャンプK, フリーズ, ジャンプK, クローン, HP, HK

FINISHING MOVES：

アイススマッシュ：（密着）BLK, BLK, RUN, BLK, RUN
ミスト・フリーズ：（1~2キャラ離れて）←←↓←RUN
FRIENDSHIP：LK, RUN, RUN↑
BABALITY：↓←←HK
ANIMALITY（クマ）：（密着してBLK押したまま）→↑↑
PITステージ：（密着）←↓→→HK

SEKTOR

（赤色メカ忍者）

ミサイル：→→LP
ホーミングミサイル：→↓←HP
テレポートパンチ：→→LK
コンボ(5)：HP, HP, HK, HK, ←+HK
コンボ(4)：ホーミングミサイル, ミサイル, LP, ミサイル

FINISHING MOVES：

セクターコンプレッサー（圧縮機）：（1キャラ離れて）LP, R, R, BLK
フレイムスロアー（火炎放射）：（3キャラ離れて）→→→←BLK
FRIENDSHIP：（やや離れて）RUN×3↓
BABALITY：←↓↓↓HK
ANIMALITY（コウモリ）：（密着）→→↓↑
PITステージ：（密着）RUN×3↓

SINDEL

（ショウ・カンの亡妃）

ファイヤーボール：→→LP
エアーファイヤーボール：（空中で）↓→LK
レビテイト（空中浮遊術）：←←→HK
スクリーム（固め技）：→→→HP
コンボ(5)：HK, HP, HP, LP, ←+HK
コンボ(7)：HK, HP, HP, ↓+HP, （前進）HP, ジャンプK, エアーファイヤーボール

FINISHING MOVES：

ヘアースピン：（やや離れて）RUN, RUN, BLK, RUN, BLK
デス・スクリーム：（密着して）RN, RN, BLK, BLK, RN+BLK
FRIENDSHIP：RUN×5↑
BABALITY：RUN×3↑
ANIMALITY（スズメバチ）：（密着）→→↑HP
PITステージ：（密着）↓↓↓LP

JADE：→→↓↓BLK SCORPION：↓↓→LP KANO：→←→BLK SUBZERO：→↓→HP SECTOR：↓→←RUN SINDEL：←↓←LK

アルテイメットMK3必殺技表③

STRYKER

（SWAT部隊）

バトンスロー：→→HK
バトントリップ：→←LP
ハイ・グレネイド：↓←HP
ロー・グレネイド：↓←LP
ガン：←→HP（UMK3のみ）
コンボ(6)：LK, HP, HP, LP, ジャンプK, バトンスロー
コンボ(4)：LK, LK, LP, ←+HK

FINISHING MOVES:

チェーン・ボム(時限爆弾)：(密着)↓→↓→BLK
テイザー・ショッカー(スタンガン?)：(画面端で)→→→LK
FRIENDSHIP: LP, RUN, RUN, LP
BABALITY: ↓→→←HP
ANIMALIRY(T-REX): (1キャラ離れて)RUN×3, BLK
PITステージ：(密着)→↑↑HK

CYRAX

（黄色メカ忍者）

ボム(近)：(LK押したまま)←←HK
ボム(遠)：(LK押したまま)→→HK
エネルギー・ネット：←←LK
テレポート：→↓BLK
エアスロー：↓→BLK, LP
コンボ(6)：HP, HP, HK, HP, HK, ←+HK
コンボ(3)：HK, HK, ←+HK

FINISHING MOVES:

セルフデストラクト(自爆)：(密着してBLK押したまま)↓↓→↑RUN
ヘリコプターチョッパー：(BLK押したまま)↓↓↑↑HP(どこでも)
FRIENDSHIP: RUN×3↑
BABALITY: →→←HP
ANIMALITY(サメ)：(密着してBLK押したまま)↑↑↑↓
PITステージ：(密着)RUN, BLK, RUN

KUNG LAO

（帽子をかぶった人）

ダイブキック：(空中で)↓HK
カットハッター：←→LP
テレポート：↓↑
トップスピン：→↓→R(+R連打!)
コンボ(7)：HP, LP, HP, LP, LK, LK, ←+HK
コンボ(3)：LK, LK, ←+HK

FINISHING MOVES:

カットダウン：(やや離れて)→→←↓HP
バキュームスピン：(どこからでも)RUN, BLK, RUN, BLK↓
FRIENDSHIP: RUN, LP, RUN, LK
BABALITY: ↓→→HP
ANIMALITY(ヒョウ)：(密着)RUN×4, BLK
PITステージ：(密着)↓↓→→LK

KABAL

（人工呼吸器を使用）

アイ・スパーク(空中でも可)：←←HP
グランド・ブレイド：←←←RUN
トップスピン：←→LK
コンボ(6)：LK, LK, HP, HP, ↓+LP, ↓+HP
コンボ(8)：ジャンプK, トップスピン, LK, LK, HP, HP↓+HP, ジャンプK, アイ・スパーク

FINISHING MOVES:

フェイス・オブ・デス(死の顔)：(密着)RUN, BLK×3, HK
ヘッド・インフレイト(頭がバルーン)：(1~3キャラ離れて)↓↓←→BLK
FRIENDSHIP: RUN, LK, RUN, RUN, ↑
BABALITY: RUN, RUN+LK
ANIMALITY(サイ)：(密着してHP押したまま)→→↓→
PITステージ：(密着)BLK, BLK, HK

SHEEVA

（腕が4本の人）

(注：SFC版にはいません)
ファイヤーボール：↓→HP
グランドスタンプ：←↓←HK
テレポートスタンプ：↓↑
コンボ1：HP, HP, LP, HK, HK, LK, ←+HK
コンボ2：HP, HP, LP, →+HP, HP, ファイヤーボール

FINISHING MOVES:

フレッシュテイアー：(密着してHK押したまま)←→→HK離す
グランドポウンド：(密着)→↓↓→LP
FRIENDSHIP: →→↓→HP
BABALITY: ↓↓↓←HK
ANIMALITY(サソリ)：(密着)RUN, BLK×4
PITステージ：(密着)↓→↓→LP

SHANG TSUNG

（誰にでも変身できる）

邪炎波：←←HP
邪炎連波：←←→HP
邪炎惨連波：←←→→HP
フレイム・イラプション：→←←LK
邪心胎拳(変身)：各表の下段参照
(ただしMILEENA, ERMAC, CLASSIC SUB-ZEROの3人は使用可能な状態のときのみ変身可)
コンボ(5)：LK, HP, HP, LP, ←+HK
コンボ(3)：HK, HK, ←+HK

FINISHING MOVES:

ベッド・スパイクス：(密着してLP押したまま)↓→→↓LP離す
吸胎邪魂拳：(密着してLP押したまま)RUN, BLK, RUN, BLK, LP離す
FRIENDSHIP: LK, RUN, RUN, ↓
BABALITY: RUN×3, LK
ANIMALIRY(コブラ)：(HP押したまま)RUN×3
PITステージ：(密着)↑↑←LP

STRYKER:→→→HK CYRAX:BLK×3 KUNG LAO:RUN, RUN, BLK, RUN KABAL:LP, BLK, HK ERMAC:↓↓↑

アルテイメットMK3必殺技表④

LIU KANG

（このゲームの主人公：中国人の人）

バイスクルキック： LKタメ
フライングキック： →→HK
ハイファイヤーボール（空中でも可）： →→HP
ローファイヤーボール： →→LP

コンボ(7)： HP, HP, BLK, LK, LK, HK, LK
コンボ(6)： HP, HP, ←+LP, ジャンプK, 空中ファイヤーボール, フライングキック

FINISHING MOVES:

フレイムインガルフ： （どこからでも）→→↓↓LK
MK1ドロップ（筐体つぶし）： （どこからでも）↑↓↑↑BLK+RUN
FRIENDSHIP： RUN×3, ↓+RUN
BABALITY： ↓↓↓HK
ANIMALITY（龍）： （1キャラ離れて）↓↓↑
PITステージ： （密着）RUN, BLK, BLK, LK

SMOKE

（煙を出してるメカ忍者）

インビジブル（消える）： ↑↑RUN
スピア（バトルハープーン系）： ←←LP
テレポートパンチ： →→LK
エアスロー（空中投げ）： （空中で）BLK

コンボ(3)： HP, HP, ←LP
コンボ(9)： ジャンプK, テレポートパンチ, （前進して）HP, スピア, HP, HP, LK, HK, ←+LP, HP, HP, ←+LP

FINISHING MOVES:

アースボム： （画面端で）↑↑→↓
スロートボム： （やや離れてRUN+BLK押したまま）↓↓→↑
FRIENDSHIP： （画面端で）RUN×3, HK
BABALITY： ↓↓←←HK
ANIMALITY（牛）： （1キャラ以上離れて）↓→→BLK
PITステージ： →→↓LK

HUMAN SMOKE

（SMOKEの変身後の姿）

スピア（バトルハープーン系）： ←←LP
テレポートパンチ： ↓←HP
エアスロー（空中投げ）： （空中で）BLK

コンボ(4)： HP, HP, HK, ←+HK

FINISHING MOVES:

FATALITY1： （密着）RUN. BLK, RUN, RUN, HK
FATALITY2： ????
FRIENDSHIP： （やや離れて）RUN, RUN, RUN, HK
BABALITY： ↓←←→HP
ANIMALITY： ????
PITステージ： →↑↑LP

※HUMAN SMOKEを使うには、まずSMOKEを選び、ラウンド開始前に←+HP+BLK+RUN+HKを入れておくこと。ただし、変身後元には戻れないので注意

MILEENA

（キタナの妹（実はクローン）：紫色の女忍者）

サイ・トス： HP2秒タメ
リフト・ドロップ： →→LK
グランドダッチロール： ←←↓HK

コンボ(6)： HP, HP, HK, HK, ↑+LK, ↑+HK

FINISHING MOVES:

FATALITY1： （画面端で）←←←→LK
FATALITY2： （密着）↓→↓→LP
FRIENDSHIP： ↓↓←→HP
BABALITY： ↓↓→→HP
ANIMALITY（スカンク）： →↓↓→HK
PITステージ： ↓↓↓LP

ERMAC

（赤色の忍者）

ファイヤーボール：↓←LP
テレポートパンチ： ↓←HP
テレキネティックスラム： ←↓←HK

コンボ(4)： LK, LP, テレキスラム, アッパーカット
コンボ(5)： HP, HP, LP, HK, ↓+HK
コンボ(5)： HP, HP, ←+LP, ←↓→LP, ファイヤーボール

FINISHING MOVES:

FATALITY1： （1キャラ離れて）↓↑↓↓↓BLK
FATALITY2： （密着）RUN, BLK, RUN, RUN, HK
FRIENDSHIP： ????
BABALITY： ????
ANIMALITY： ????
PITステージ： （密着）RUN, RUN, RUN, RUN, LK

CLASSIC SUB-ZERO

（MK2時代のサブゼロ：青色忍者）

フリーズショット： ↓→LP
グラウンドフリーズ： ↓←LK
スライディングアタック： ←+LP+BLK+LK

コンボ(4)： HP, HP, ↓+LP, ↓+HP
コンボ(5)： HP, HP, →+LK, ←+HK, →+LK

FINISHING MOVES:

FATALITY1： （密着）↓↓↓→HP
FATALITY2： ????・
FRIENDSHIP： ????
BABALITY： ????
ANIMALITY： ????
PITステージ： （密着）→↓→→HP

SHEEVA：（LK押したまま）→↓→ LIU KANG：→↓←↑→ MILEENA：RUN, BLK, HK CLASSIC： BLK, BLK, RUN, RUN

RAIN

（＊SFC版のみ使用可能：紫色の忍者）

ライトニング：←←HP
ブルーバブル：↓→HP
パワーキック：（近くで）←+HK

コンボ(8)：HK, HK, LK, HK, ←+HK, LP, LP, ジャンプキック

(注)RAINとNOOBにはFATALITYやFRIENDSHIPはありません。

FINISHING MOVES:

BABALITY：→←←HP
PITステージ：→↓→LK

NOOB SAIBOT

（＊SFC版のみ使用可能：真っ黒な忍者）

カタトニックブラスト：↓→LP
ミラーイメージスルー：→→HP
テレポートスラム：↓↑

コンボ(8)：ジャンプ, HP, HP, HP, LP, HK, 前進, LP, スラム, アッパー
コンボ(9)：ジャンプ, HP, HP, HP, LP, HK, 前進, LP, スラム, HP, ジャンプパンチ

FINISHING MOVES:

BABALITY：→→→LP
PITステージ：↓→BLK

追加技表（ＳＦＣ用）

BRUTALITY

RAIN: HP, HP, BLK, LK, HK, BLK, LK, HK, BLK, HP, LP
REPTILE: HP, BLK, HK, HK, BLK, HP, LP, LK, LK, BLK, HP
STRYKER: HP, LP, HK, LK, HP, LP, LK, HK, HP, LK, LK
JAX: HP, HP, HP, BLK, LP, HP, HP, HP, BLK, BLK, HP
NIGHTWOLF: HP, HP, HK, LK, LK, BLK, BLK, LP, LP, HP, HK
JADE: HP, LK, HP, LP, HK, HK, LK, BLK, BLK, HP, HK
NOOB SAIBOT: HP, LK, LP, BLK, LK, HK, HP, LP, BLK, LK, HK
SONYA BLADE: HP, LK, BLK, HP, LK, BLK, HP, LP, BLK, HK, LK
KANO: HP, LP, BLK, LP, HP, BLK, HK, LK, BLK, HK, LK
MILEENA: HP, LP, LP, HP, BLK, HK, LK, LK, HK, BLK, HP, LP
CLASSIC ZERO: HP, LP, HP, BLK, LK, LK, HK, HK, LP, HP, LP
SUB-ZERO: HP, LK, HK, LP, HP, HK, HK, HP, HP, LP, HP
KUNG LAO: HP, LP, LK, HK, BLK, HP, LP, BLK, LK, BLK, HP
SEKTOR: HP, HP, BLK, BLK, HK, HK, LK, LK, LP, LP, LP, HP, BLK
KITANA: HP, HP, BLK, HK, BLK, LK, BLK, LP, BLK, HP, BLK
ERMAC: HP, HP, LP, BLK, HK, LK, BLK, HP, LP, LK, HK
SCORPION: HP, HP, BLK, HK, HK, LK, HK, HP, HP, LP, HP
CYRAX: HP, HK, HP, HK, HK, HP, HK, HP, HK, LK, LP
KABAL: HP, BLK, LK, LK, LK, HK, LP, LP, LP, HP, LP
SINDEL: HP, BLK, LK, BLK, LK, HK, BLK, LK, HK, BLK, LP
SMOKE: HP, LK, LK, HK, BLK, BLK, LP, LP, HP, HP, BLK, BLK
LIU KANG: HP, LP, HP, BLK, LK, HK, HK, LK, HK, LP, HP
SHANG TSUNG: HP, BLK, BLK, BLK, LK, HP, LP, LP, BLK, BLK, BLK
HUMAN SMOKE: HP, HP, BLK, LK, HK, HP, HK, HP, HK, LP, LK

電脳覇王養成講座

RYU－J

その１「改造ツール編」

マジコンや改造ツールは持っているのだけど、思うように使えない。そんな初心者の方達からの要望にお答えして「電脳覇王養成講座」開講！！

このコーナーでは、マジコンや改造ツールなどを分かりやすく説明したいと思います。

「初心者用の講座？オイラには必要ないね！」と、思われる方もいるかもしれませんが、マニアックな裏話なども取扱い、初心者以外の方でも楽しめるようにしたいと思います。

もちろんメンバーからの投稿も受け付けております。便利な使い方、変わった使い方を知っている方はお便り下さいね。

改造ツールとは？

改造ツールとは、パスワードを入力することでゲームを改造してしまうツールの事です。もともとは裏モノだったのですが、手軽に改造が行え、値段も比較的安い値段で販売されていた事もあって、一般ユーザーにもかなり広がりました。

今までにもプロアクションリプレイ(ＰＡＲ)、Ｘ－ＴＥＲＭＩＮＡＴＯＲ(Ｘ－Ｔ)、ゲームジニー、ゲームメイジなど数機種が登場していますが、基本構造はほぼ同じです。と言いますのも、これらの改造ツールはほとんどがＰＡＲのデッドコピー品と言われていまして、Ｘ－Ｔに関してはメインプログラムがそのまま載っていたそうです。

これらの機種はＳＦＣとカセットの間に接続し、改造コードを入力すること

でカセットから出されたデーターを偽のデーターに固定してしまいます。
つまり、残機無限などの改造は「3機に設定しておけばいくら死んでも3機から減らない」となる訳です。

機種にもよりますが、サーチが可能というのも大きな特徴でしょう。サーチが出来るということは、自分で改造コードが見付けられるのです。この機能がなかったら改造ツールは今のように普及していなかったと思います。現にサーチ機能のない機種はすぐに消えてしまいました。
サーチの方法はコンペア(比較)方法で、カセットの情報を一時改造ツール内のRAMに記憶させます。次に先ほどの数値と違う情報を読み込み、先ほどの情報と比較し異なった情報部分を表示します。モノにもよりますが、比較する回数は3～4回で良いでしょう。
高レベルなサーチ方法にはいろいろとコツが必要となってきますが、基本レベルの改造でも十分楽しめると思います。

先ほどの説明で気付いた方もいると思いますが、基本的に改造ツールは変化する数値に有効です。改造ツールは「変化する数値(RAM)」を書き替えるツールとお考え下さい。
事実、改造コードに良く見る「7E××××××」などの「7E、7F」の領域はRAMを示します。よってRPGなどのセーブデーターを持つソフトの改造に向いています。
プログラム(ROM)の情報は変化しませんので、サーチは出来ません。しかし、プログラムの変更も不可能ではありません。一般にいう「デッドコード」がそれで、コードの1行目にROM制御のコードを入力することで、ROMの疑似変更も可能です。
現時点でROMの改造ができるツールは、PAR－MK2、X－T2サスケ、ゲームジニーなどがありますが、情報の多さからも「X－T2サスケ」をオススメします。
デッドコードの使用方法は、かなりマニアックになりますのであえて説明しませんが、資料としては、青木博之さんの記事が一番分かりやすいと思います。

－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－

改造ツールカタログ

「プロアクションリプレイ（PAR）」

サーチ機能を初搭載した改造ツール。このツールが改造ツールの歴史を大きく変えたと思われる。値段が高いのは仕方ないとしても、性能や使い勝手がそれ程良くないのは痛い。基本は英語。開発元はデジタルエレクトロニクス社。

「プロアクションリプレイ MK2（PAR－MK2）」

プロアクションリプレイのバージョンアップ版。デッドコードに対応、改造コードは１００個まで入力可能と高性能なのだが、その分使いにくいのが残念。裏モノには売れたモノ勝ちみたいな所があるようで、こちらの方がオリジナルにも関わらずＸ－Ｔとの販売競争に負けた結果、現在は消えかかっている。合掌。

「X－TERMINATOR（X－T）」

プロアクションリプレイのデッドコピー品。しかし、性能や使い勝手はプロアクションリプレイよりも良い。値段も安く、かなり人気が高かった。初代機は英語だったが、じきに日本語バージョン（カタカナ表記）も発売された。改造コードは４桁まで入力可能。
後にゲームドクターⅢ（マジコン）専用のＸ－Ｔなども発売された。

「X－TERMINATOR2」

Ｘ－Ｔのバージョンアップ版。改造コードが８桁まで入力可能。自動改造機能も追加されていたようだが、詳しい用途は不明。ゲームタイトル表示機能が追加されたが、意味はまったく無いように思う。Ｘ－ＴからＲＯＭの交換のみでバージョンアップが可能。

噂では海賊品も出ているらしい。コピー品のコピーとは恐れいる。

「X－TERMINATOR2サスケ」

Ｘ－Ｔ２のバージョンアップ版。デッドコードに対応。非公式ながら各種マジコンに対応。現時点の最高機種で、使い勝手もかなり良い。超人気機種。こちらもＲＯＭの交換のみでバージョンアップが可能らしいが、一部パターンの変更が必要な機種もあるらしい。詳細は不明。

「ゲームジニー」

アメリカ生まれの独自路線を突っ走る改造ツール。サーチ機能が無いうえ、改造コードは暗号化されているなど、別売りコード集を売ろうとしている事が見え見でイヤラシイ。しかし、性能は良くプログラムにパッチが当たっている。別売りコード集も強力なモノが多い。ただし、S－NES（アメリカのSFC）用コードなのでSFCで使えるコードは少ない。当然ながら、SFCで使用するには変換アダプターや改造が必要。

慣れて来ると改造コードの解析が可能。それにも慣れて来るとゴールドフィンガーとの互換性が可能になって来るから恐ろしい。改造コードは6桁まで入力可能。

アメリカではかなり売れたようで、初期ロットからカスタムROMが乗っていたらしい。ちなみに初代X－TはすべてEP－ROMだったようだ。

「ゲームメイジ」

知る人ぞ知るマニアックな改造ツール。ゲームジニーの親戚的機種で、こちらもサーチ機能が無く、別売りコード集に頼らざるを得ない。改造コードは3桁まで入力可能。

改造ツールには、あまりプレミアなどは聞かないので買い急ぐ必要は無いと思います。

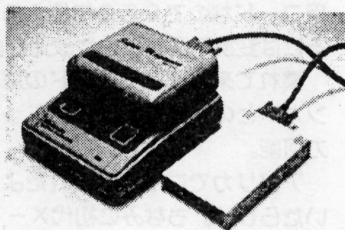
この他にも、メガドライブ用やゲームボーイ用、ゲームギア用、ファミコン用の改造ツールなどもあります。最近ではプレステ用やサターン用もあり、まだまだ盛り上がりを見せているようですね。今後も頑張ってもらいたいものですね。

その2「マジコン編」
マジコンとDOSフォーマット

SFCが発売されファミコンに続く普及率を見せ始めたころ、1台の画期的なマシンが御目見えしました。そのマシンこそ元祖マジコン「スーパーマジコン」の登場です。

機能はROMカセットの内容を3．5FDに書き込むマシンと、要するにSFCソフトのコピー機です。この時点でも何機種かのSFCソフトのコピー機が登場していました。

では、この一見何の変哲も無いマシンのどこが画期的だったのでしょうか？実はその秘密は、ソフトの内容を３．５ＦＤに書き込める所にあったのです。

確かにそれまでにも何機種かのコピーマシンが存在していましたが、どれも専用ＲＡＭカセットにソフトを保存しておくタイプのモノでした。マルチゲームドクターなどが有名でしたが、このテのコピーマシンは１つのゲームを保存しておくのに１つの専用ＲＡＭカセットが必要になります。専用ＲＡＭカセットも特別安い訳でもありません。事実、これよりも安い中古ソフトなども売られていたようです。また、データの保存もバッテリーバックアップ方式タイプが多かったので電池切れによるデーターの消去などを考えると、必ずしも安全なバックアップとは言えないような気がします。技術は評価できますが、機能的にはただソフトがコピー出来るだけの機械で、その名の通りコピーマシンです。

スーパーマジコン

３．５ＦＤに保存する方式はそれらの欠点を完全に補っていました。

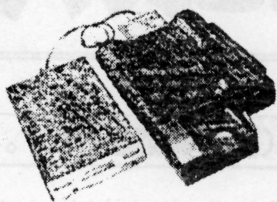
そして、スーパーマジコンの３．５ＦＤシステムには、もう一つの驚くべき利点がありました。それがＤＯＳフォーマット（７２０／１．４４）の採用です。この機能の採用は当時からしても、かなり進んだ発想だったように思います。

パソコンをやっている方はご存知だと思いますが、３．５ＦＤと言っても全部が全部互換性がある訳ではありません。フォーマット方式によって使える機種が異なります。

スーパーマジコンを作った会社は台湾のフロントファーストイースト（ＦＦＥ）社ですが、ＦＦＥ社の技術ならオリジナルフォーマットを採用して業界独占も可能でしたでしょう。しかし、あえてパソコンで認識出来るようにした事でユーザーレベルの解析・開発が出来るようになりました。また、マジコン本体にはＰＣ機と接続する端子もありましたので、マジコン←→ＰＣ機への直接転送も可能でした。この事から見てもスーパーマジコンは、ただのコピーマシンでは無いことが分かると思います。

実はＤＯＳフォーマットを採用したバックアップマシンはスーパーマジコンが元祖ではありません。同じＦＦＥ社から発売されていたＰＣエンジン専用のバックアップマシンに「ＰＣ飛鷹（グリフォン）」と言う機種がありまして、この機種がＤＯＳフォーマットを採用しております。マジ

コンのＤＯＳフォーマットを「飛鷹フォーマット」と呼ぶことがあるのはこのためです。それにしても、この時代から開発支援を考えていたとはＦＦＥ社にはまったく頭が下がります。あいにくＰＣエンジンの時はあまり評価されなかったＤＯＳフォーマットもＳＦＣブームで花開いたと言った所でしょうか？

しかし、ＤＯＳフォーマットによりＰＣ機での開発・解析が可能になった言っても、実際にはＳＦＣのＣＰＵ言語である６５８１６言語を資料がない状態から使えるようにしなればいけなかったので、かなり険しい道であったようです。そんな事もあってか実際にこのＤＯＳフォーマットはパソコンでＳＦＣソフトが管理できる機能としか思われていないフシもあったようです。そしてこの機能が後のコピー産業の拡大へとも繋がって行きました。

ＰＣ飛鷹

スーパーマジコンはその他の機能からもかなりの評価が得られ、すぐにブームになりました。本体の値段は決して安いモノではありませんでしたが、台湾・香港を中心に驚異的な売上げを記録したようです。そしてスーパーマジコンにあやかるように似たようなマジコンも登場しました。悪名高き「プロファイター」の登場です。プロファイターは機能はもちろん、メニュー画面もスーパーマジコンにそっくりでした。それもそのハズで、プロファイターはスーパーマジコンの設計書を元に作られたデッドコピー品のようです。

しかもプロファイターを製造したメーカーはチャイナコーチリミテッド（ＣＣＬ）社はスーパーマジコンの香港代理店だったようで、呆れてモノも言えません。プロファイターは故障が多いとは言え、そこはスーパーマジコンのデッドコピー品です。スーパーマジコンで落したデーターはしっかり動きました。その後もＵＦＯなどのスーパーマジコンを基準としたようなマジコンが続々登場してきました。もちろんどの機種もＤＯＳフォーマットを採用したのは言うまでもありません。

こうしてＤＯＳフォーマットはマジコン共通のフォーマットとなった訳です。もちろんコピー業者がこの事に目を付けない訳は無く、香港・台湾の店頭でゲームソフト入りのマジコン用ＦＤが普通に売られるようになるまで、そう時間はかかりませんでした。

つづく

(改)実験室その1。一般の方に裏物の話をしてみる

最近インターネット始めたもんで、「Microsoft Net Meeting」というソフトを使って一般の大学生の方とチャット(パソコン通信上での会話)をしてみました。

以下にその内容をど～んと公開してみましょう。
まぁ、まずは"始めまして"みたいなあいさつから入っていくんですけどね。(^^;;
その辺に関しては割愛いたします。

改「趣味で、ゲーム関係？のライター(というか投稿者)やってます。」
一般大学生(以下大)「ゲームはお好きなんですか？」
改「う～ん。普通の人の「好き」という感覚とちょっと違うかもしれないなぁ(^^ゞ」
改「改造して遊んでるんで(^^ゞ」
大「改造？そんなことできるんですか？」
改「ＲＡＭの内容をだますようなハードがあるんです。」(X-TやPARのことね)
改「それ使うと無敵になったり、ＲＰＧでいきなり最強とか出来ます。」
大「ということは結構むちゃくちゃなことになってしまいますね。」
改「そう。スライム倒すといきなりレベル９９とかできちゃいます。」
大「レベルが上がりきるまでなんかつかれそうですね。」
改「連射固定でしばらく放置ですね(^^;」
改「スト２なんかも空中で必殺技出たりします。」
大「それは友達がへらないですか？（笑）」
改「いやいや、同じ趣味の友達結構多いですよ」
大「知らない人にいきなし空中昇竜拳とか」
改「目が点になるでしょうね(^^;;」
改「最近のゲームだとＰＳの「ストゼロ２」で阿修羅旋空をいれると、全身無敵で突っ込んで、瞬獄殺なんていう極悪なことができます。(^^;;」

改「ゲームはなさるほうですか？」
大「いやーいまは修論が忙しくてなかなかやる暇がなくて…」
改「好きな方なんですか？」
大「かなり好きな方なんですけどね」
改「１６日にでる「ゲームラボ」という雑誌に私が投稿した物が掲載されますです。」(ちゃっかり宣伝)

改「怪しさ爆発な本です。(^^;;」
大「どんな内容なんですか？」
改「ゲームやハードの改造が主な内容ですね。」
大「その本は本屋で買えるんですか？見たことがないものですから。」
改「えぇ、売ってますよ。出版社は三才ブックス。定価1000円です。」
大「そうですかじゃちょっと今月みてみます。」
改「世界観変わると思いますよ。(^^;;」
大「むっちゃ怪しそうな感じがしてきました。たのしみです。」((改)おっ！のってきたね。)

改「変わったところじゃ、DOS/Vの海賊版CDなんかも紹介してます。まぁ、秋葉原で買えますが…(^^;」
大「それはＦＪのニュースグループで見たことがあります。」((改)おぉインターネットはかなりやってるんだな)
改「あと、ファミコン（スーパーファミコンじゃない）の怪しいソフトとか。」
大「それはどういった物ですか？」
改「ファミコンソフトが１つのカートリッジの中に２本〜50000本入ってるようなやつとか、あと人気ゲームを勝手にファミコン用に移植したものとかです。」
大「５００００本って、ちゃんと動くんですか？」
改「当然50000本なんてやつは、思いっきりダブって入ってます。同じゲームの違う面から始まるだけとかね。」
大「なるほど！」
改「キャラクターがマリオにすげ変わってるだけとか。(^^;」
大「なんかすごくアンダーグラウンドなソフトですね！」
改「60〜70程度のin1ならまずダブってないし、昔懐かしいソフトの宝庫です。」
改「数本ダブってても、それは改造されていて、それはそれで新鮮でいいものですよ。」
改「海外では、つまらないゲームでも「マリオ」なら売れるんです。だから「マリオ」にキャラを書き換えたゲームはかなり多いです。」
大「なんか夜店で昔売ってたキャラクターグッズをふと思い出してしまいました。あれもパクッたものが多かったですね。」
改「そんな感覚ですよ。何本か持ってますけど、買う時にそういう感覚で買ってますから。」
大「ちょっと話がずれますけど、著作権は平気なんですか？」
改「平気じゃないと思いますけど、ファミコンについては任天堂も、もう黙認してるみたいですね。」
大「それによってハードが生き残ることを期待しているんでしょうか？」
((改)いやぁあきらめてるんだと思うけど)

改「スーパーファミコンのCDが出回った時はさすがに警察が動いたらしいですけど。」
大「スーパーファミコンのCDディスクドライブってあるんですか？」
改「カートリッジをエミュレートする「マジコン」という特殊なハードで使用するものです。」
改「CDの中身はスーパーファミコンソフトのROMイメージでいっぱいです。」
大「エミュレーターがあるということは他のハードで動かすんですか？」
改「スーパーファミコンに差し込むんですよ。」
改「「マジコン」は、RAMカセットとでも思ってもらえれば。」
改「それで、そのRAMにそれぞれのソフトのROMイメージを展開するんです」
大「分かりました。なんかすごいことになってますね。」

改「「ゲームの裏世界」って感じでしょう。(^^;;」
大「本当に裏って感じがしますね。」
改「まぁ、普通にゲームしている人には遠い世界の話でしょうね。」
大「そうですね。」
改「でも最近意外とこういう事知ってる人は増えましたけど。」
大「そうなんですか？僕はどっちかというとゲームセンターに行く方なので、ファミコンとかはあんまり詳しくないんです。」((改)以外と知られてないんだなぁ。)

改「「テトリン」って知りません？最近爆発的にはやってると思いますが。」
大「テトリンですか？それはいったいどのようなゲームなんですか？」
改「キーホルダーサイズでテトリスが出来る、ゲームウォッチみたいなやつなんですが。」
大「キーホルダーサイズですか？ちょっと見たことがないですね。」
改「最近じゃ、電車の中とかでよく遊んでいる姿を見かけます。」
大「研究室と寮の往復（１０メートルもはなれていない）なので、電車とかは最近ほとんど乗ってないんで。」 ((改)あらま、電車に乗らない人だったのか)
改「深夜のテレビで放送したら女子高生何かに大流行したらしいです。あれも元々は、裏なものだったんですけどね。」
大「そうなんですか。でも何でテトリスなんですかね？」
改「さぁ？作りやすかったんじゃないですか？」
改「１時間経過しちゃいました。課金が心配なんで、そろそろ落ちますね。m(__)m」
大「分かりましたなんか新しい世界が広がったような気がします。今度また面白いことを聞かせてくださいね。」((改)あらま、洗脳しちゃったかな(^^;;;;)
改「それでは、また機会があったら御会いしましょう(^^)/」

と、１時間におよぶ一般大学生との会話は終わったわけですが、もしかして裏モノ世界に引きずり込んじゃったかな？(^^ゞ

というわけで皆さんも「裏モノ」な世界に一般人を引きずり込んでみようね＼＼(爆)／／

追伸。
パソ通してる方、メールください。楽しくお手紙しましょう。
インターネットメールアドレス omegakim@ja2.so-net.or.jp
待ってるよぉー(^^)/

(改)実験室その２。看板を出してみる

どもども、(改)です。(ここだけでペンネームをつかっているのって、俺だけじゃなかろーか(^^;;)
さて、前回同様「Microsoft Net Meeting」を使ったチャットなのですが、今回はサーバーに登録して「看板」を出してみました。(話相手を見つけたりしやすくするためにMicrosoftがサポートしてます。)

さて、その看板の内容とは…

「ゲーム関係のディープなお話しましょう。(^^)/」

前回は一人の方とマン・ツー・マンでしたが、今回は夜中なので人がてんこ盛りですぞ！(^^)

さて、それでは、始まり始まりぃ

改「こんばんは(^^)/」
21才の大学生の方(以下A)「こんばんわ。」
改「いやぁ、昼間に比べると、格段の重さですねぇ。」(データの転送される速度が遅い)
A「重い？」
改「昼間は会社でISDNの上、課金は会社持ちです。相手が見付かりにくいですが(^^ゞ」(ヤバいんだけどね。)
A「ところで、今uls.microsoft.comに行けないのですがどうしてだろう？」(看板が最も多く出ている場所のことです。)
改「サーバーに負荷がかかりすぎてるんですよ。」
A「人が多すぎて？アクセスできないって…」
改「Netmeetingのデフォルトでそこに登録するようになってますから。」(これ以外にもあと5つ登録できる場所があります。)
改「だから、そこだけ、やたらに登録してる人多いでしょ。」
A「へー。ネットミもそこまで人が増えたんだ！良いことなのか、悪いことなのか…」
改「結構多いですよ。昼でもそこそこいますから。善し悪しは何ともいえませんけど。」

A「そうそう、ここへは看板（コメント）見てきたんですが…」((改)おぉ！早速看板の効果が出たな！)
改「そうそう、ディープな情報ありますよ。(^^;ゲームメーカーが卒倒しそうな(^^;」
A「ディープ？」
改「ちなみに、ゲームは好きですか?」
A「たとえば？」
改「いえ、別にジャンルは問いませんが。」
A「私もジャンルは問いませんよ。でも最近はあまり時間がないので…」
((改)大学生ってあまり時間のゆとりがないのだろうか?)
改「もし、どんなゲームでも「無敵」でゲームができるとしたらどうします？」
A「つまらない…」((改)そりゃ、そうでしょうね)
A「でも、ゲームによるかも…」
改「ならば、ゲームでは通常出来ないことが出来てしまうとすればどうします？」
A「うーーむ。通常できないとは？」
改「たとえば「スト２」だと空中で必殺技なんて、絶対できませんよね。」
A「何となく、言いたいことは分かるような…」
改「それが、出来てしまうんですよ、特殊なハードを使うことによって」
A「なるほど。以前雑誌でそうゆうの見たことがあるような気が。」
A「噂で聞いたことはあります。」
改「それに、ＳＦＣのコピー機なんかもありますしね。」
A「それとか、ＳＦのソフトがコピーできるとか…そう。ファ○通で見た気が・・・」

((改)「あんたっちゃぶる（現：おとなのしくみ）」を見てる人は結構多いらしいなぁ)

改「ところで、最近ＰＳやＳＳでも同様のことが出来るようになったんです。」
Ａ「ＣＤ－ＲＯＭでも？」
改「特殊なハードを使うという点では変わってません。」
Ａ「やっぱりすごいな…執念とゆうか…」
改「最近のゲームで言うと「ストゼロ２」で真・豪鬼が使えて、かつ阿修羅旋空をいれると敵に接触した時点で瞬獄殺なんてのがあります。」((改)自分の出したコード(^^;;)
改「まぁ、違った意味でのゲームの楽しみかたですね。」
Ａ「そうゆうのは、まだ良い方では？コピーされたりするより。」
改「最近はDOS/Vアプリが大量に入ったCDが香港の現地価格で５００～６００円位だそうです。」
Ａ「ＳＦだと何百（何十）本のソフトが一つになってて格安で手にはいるとか…((改)知ってますねぇ)
改「はい。新聞沙汰になったと思うんですけど。「＊○C研究会」とかいうところが摘発されてます。」
Ａ「聞いたことあるような…しかし、本場だけあるな。香港。」
改「彼ら(香港の人達)は、儲けを求めてるんじゃなく、コピーするのが当然と考えているのでしょう」
改「まぁ、私もＳＦＣのコピーできる機械は持ってますよ」(しかも３台)
Ａ「でも、よくわからん…わざわざ捕まるようなことするよ。」
改「海賊版のＦＣカセットはご存知ですか？」

ここで第２のお客さん登場！16 才高校生の方(以下Ｓ)

改「こんばんは(^^)/」
Ａ「こんばんわ＞Ｓ」(チャットの時は話しかける相手を「＞」で示すことがあります。)
Ａ「Ｎ６４でもそのうち同じような事が起きると思いますか？やっぱり。＞改」
改「さぁ、どうなんでしょ。少なくとも改造ツールは出てくると思いますけど。」
Ｓ「海賊版の話ですねー＞ＡＬＬ」(「ＡＬＬ」はそこにいる人全員に話しかける場合に使います)
Ａ「恐ろしい執念だ…＞改」
改「はい。結構皆さんご存知ですね＞ＡＬＬ」
Ｓ「ＳＦＣなんとか会とか、週刊誌にのったりしたやつでしょ」
改「ほう！知ってましたか！」
Ａ「有名な話だったんですね。あれ。」
Ｓ「＊○Cけんきゅー会だったかな？」
改「まぁ、見えてるのはそれぐらいでしょう。他にもその手はいっぱいありますから。」
Ａ「そんなに？」
Ｓ「たしか「週間ファミ通」の「おとなのしくみ」ってまんがにもとりあげられましたよね」
Ａ「私が見たやつ！」
改「知り合いが抗議してましたけどね。」
改「ファミ通のNo.384 あたりで抗議してたと思いますが。あれがほとんど身内というか顔見知りなんです。」
Ｓ「まじに？」

Ａ「なるほど、確かにディープ話ですね…これは…予想以上に…」
Ｓ「まだまだ個人じゃ関係ないと思っていたけど、けっこー身近な問題になってきているんですね」
Ａ「私は、てっきりゲーム愛好家の集まりかと…」
改「あとは知り合いで「こち亀」の作者にSFCのバックアップ機を送って、漫画に登場してたり。(^^;」
Ｓ「見た見た！あのころからパソコンブームが始まって…」
Ａ「なんだか、妙にリアリティがあるな…さっきから。」
改「嘘はついてないですよ。」

ここで３人目の方登場！年齢不祥ですがお子さんがいらっしゃるようで…以下Ｈ
改「いらっしゃい＞Ｈ」
Ｓ「はじめましてー＞Ｈさん」
Ｈ「初めてチャットに参加させていただきます。よろしく」
Ａ「こんばんわ、Ｈさん。」
改「明日、(いや、もう今日ですね)「ゲームラボ」って言う雑誌が出るんですけど、それを見ると私の記事が載ってますよ。」
(9/14 深夜 2:00 頃です。この段階で。)
Ａ「もしかして、有名人？」
Ｓ「ゲームラボですね。あした立ち読みしていこーっと（笑）」
改「はい、ちょっと高い本だと思いますけど。立ち読みなどなさってみては？」
Ａ「見てみます。」
改「気に入ったら１０００円で買ってみてね(^^;」
Ｓ「もしかして、その道のプロですか？＞改さん」
改「読めばきっとわかります(^^;;」
Ａ「ちなみに月間誌ですか？それ？？」
改「隔月刊です。」
改「出版社は三才ブックスです。ラジオライフとか見た事あります?＞Ａ」
Ａ「聞いたことは。＞改」
改「あのサイズの本です」
Ａ「そうなの？」
Ｓ「りょうかいっ」
Ｈ「明日，子供と遊園地に行くので，もう失礼します。ごめんね。」
(何しに来たんだろ？チャットに来て見てるだけって...)
Ｓ「はーい＞Ｈさん」
Ａ「おやすみなさい、晴れると良いですね。明日。」
改「おやすみなさい＞Ｈさん」
Ｈ「夜更かしは，１０００円の得、さいなら。できれば曇ってほしい！」
(Ｈさん退場です(^^;;)

Ｓ「そういえばプレステとかサターンのＤＶＤ対応の本体がでるって本当かなぁ」
改「Ｎ６４は出さざるを得ないでしょうけど、ＰＳ，ＳＳは出すとしても当分先の事になるでしょうね。」
((改)だってハード根本的に変えなきゃなんないよ、それじゃ)

S「やっぱりそうですよね」

ここで４人目登場です。一太郎７買ったそうで、以下N

改「いらっしゃいませ>Nさん」
S「いらっしゃいっ>Nさん」
A「こんばんわ>Nさん」
N「こんばんは」
・
・
・

どうでしょう、なかなか楽しいと思いませんか？実はこの後３０分ほど会話がまだあったんですけどね。
う～ん。教訓『看板は出しておいた方が同好の友を集めやすい』

(改)実験室その３。海外に目を向けてみる

「返還前に香港にいきたいなぁ。」と常々思っていたら、働いてる会社の社員旅行でダータで連れってってくれるというので、「ラッキー！」とばかりに行ってきた(改)です。では、香港のレポートでも…

３泊４日のツアーだったのだが、自由行動できるのは、そのうちたったの１日。その１日の行動をお伝えしよう。　　　（1HK＄　香港ドル ＝ ￥ 15）

10/28

7:00　起床(現地時間)
香港と日本の時差は１時間。日本時間では8:00だな・・・

8:00　朝食。ホテルでバイキング方式の朝食なんだが、３泊中、３日とも同じ内容だったぞ。しかもおいしくない(^^;)

9:10　九龍駅へホテルのバスで出発。

9:50　地下鉄で旺角(モンコック)へ（今回の目的地は旺角電脳中心と女人街）
地下鉄はHK$で５＄(1HK$=約15円)
どうでもいいが、地下鉄のエスカレーターは危険。
速すぎて．．．．．(^-^;;

10:30　旺角着。しかーし！女人街はおろか、旺角電脳中心もどこもやってない．．．．現地の人間の怠慢さに辟易とする。
仕方ないので、近くのファーストフードにいって、ジュース飲んで待っている。(爆死)

11:00 ちらほらと店が空き出すが、まだお目当ての店が始まらないので
ブラブラしてる。ゲーセンあったので入って遊んでいる。
1プレイ 3HK$。「INSERT 3 COIN(S)」って、なんだかなぁ(^^;;
日本の新作系のゲームはほとんど入ってるが、大型筐体のゲームは
発見できない。スペースが狭いので敬遠されているのかも

12:00 やっと旺角電脳中心へ、今回ＦＣのＩＮ１物等を探しに来たにも
関わらず、女人街にもここにもＩＮ１物は全くナシ。
海賊版はＳＳやＰＳのゲーム、ＤＯＳ／Ｖ機のアプリが大量に
詰め込まれたもの、あと唯一の発見はＳＦＣＩＮ１の
ＣＤ－ＲＯＭだけ(^^;)カートリッジ全然なし。現地でもすたれて
きたのか？
ＳＳやＰＳの海賊版は 100HK$程度、ＤＯＳ／Ｖ、ＳＦＣ－ＩＮ１
のＣＤは 30～50HK$程度にて入手可能。
(ナニを買ったかは・・・・・・・・・・・・・・・秘密。)
その後あちこち歩き回ってみるが、やはりＦＣ等のＩＮ１
(カートリッジ)は発見できず、やむなく断念。

14:00 遅い昼食。適当な店を選んで入る。肉団子入りのおかゆを食べる。
(今回ツアーで組まれた食事より、ホテルの食事より、一番ここが
おいしかった。)
海上レストランの食事なんてまずいだけ。(^-^;;
道端の本屋で、海賊版の漫画を３冊ほど買う。(JOJO の奇妙な冒険、
北斗の拳、3x3EYES 等)
でもこの漫画たち、すべて１８禁らしい。なぜだか知らんが・・・・

15:00 九龍着。ここでもあちこち歩き回ってみるが、やはりカートリッジ物
は見つからず。(ＳＳ、ＰＳはあったけど．．)
仕方ないので、適当なところでタクシー(的士)に乗り込み(初乗りで
14HK$)ホテルへいったん戻る。

16:00 ホテルでしばし休憩の後「Ｙａｏｈａｎ」(デパート)へ、ここで、
ゲームウォッチを５種類ほどＧＥＴ。
(全部で約 500HK$。今回一番高い買い物になった。)

17:00 さすがに疲れたので、ホテルにて休憩。

18:00 無性に日本食が食べたくなり、外出。何気なく立ち寄った
おもちゃ屋で、ＧＢのＩＮ１(やっと発見)を２種ＧＥＴ
(女人街を歩き回ったのは何だったの？(T-T)近くにあるじゃない・・・)
向こうの言い値で１つ 280HK$だったのだが、値切って１つ 220HK$にて入手。
待望の日本食はといえば・・・・・・やっぱり、まずかった・・・・
(--;ｵｲｼｲﾓﾉｶﾞ、ﾀﾍﾞﾀｲ。ﾁｭｳｶﾃﾞﾓ、ﾆﾎﾝｼｮｸﾃﾞﾓ・・・
と、いったところで今回の実験室は終わりということにしておこう。

教訓「香港はマズイ物だらけ。食い物に期待するな。(^-^;;;」

ロレント大尉の
ミッションインポッシブル２

文・ロレント大尉

ミッション１．．オープニング

Ｎ６４をゲットしてまもなく、私の元へと１枚のＣＤが届けられた。（金色？）
－再生－

「おはようフェルプ…もといロレント君。さて、今回の君の任務だが、今ハドソンのパワーリーグ４のコンテストが行われている。上位１０名にはハドソンのＮ６４の野球ゲームの中に自分の名前が刻まれるらしい。そこで君はいかなる手段を使っても上位１０名の中に入り、ソフトに名を刻み、プレミアムグッズをゲットすることにある。
ただし、作戦の過程で君の正体がバレたり、インチキしていることがバレても当局は一切関知しないのでそのつもりで、」（声・大平透）
・・・・・・・・・・・・・
「なお、このＣＤは自動的に消滅する。」
シュワー・・・・・・・・・・・！！

というわけで、このパワーリーグ４の作戦が始まったのである。（はうっ！！すでにＣＤ付きのラジカセが犠牲にっ！！）早速、我が部隊の部下たちに話したところ「興味はあるが持ってない。」「スポーツ系のゲームは苦手。」ということで私が全てをやるハメになったわけだ。（なんて部下思いのいい人なんだと１人思うロレント大尉であった…）

ミッション２．．　作戦開始

知らない人のためにカンタンに説明すると、パワーリーグ４のペナントレースモードで１３０試合消化すると１２桁のパスワードが出てくるので、それをハガキに書いて送ると賞品がもらえるのである。実はこのゲーム、Ｘ－Ｔを使わなくても１３０試合全勝できるのだが、部下の分まで試合をしなくてはならないので時間を節約するためにもＸ－Ｔを使わなければならなかったのである。さて、前回と同じようにパスワードやコンテストのルールから自分なりに考えて、インチキしてるとわからないような改造コードを探す。
パスワードが１２桁ということから考えて、選手の個人データ etc は含まれず、ペナントレースの勝敗と引き分けの数、またリセットを押した回数等が入っていると思われる。
まず、手始めに、ゲームをすみやかに終わらせるために考えていたのが、「９回の表（裏）ですでに自分のチームの得点が入っていてすぐにゲームセット」という事を考えてサーチしてみたが、これはできなかった。
最終的には下のような改造コードでやることにした。

パワーリーグ４改造コード	
７Ｅ０８９８０Ｘ	ストライクの数（１～３まで）
７Ｅ０８９７０Ｘ	ボールの数（１～４まで）
７Ｅ０８９６０Ｘ	アウトの数（１～３まで）

上の３つのコードをどのように使ったかは作戦の都合上、公言することはできないが(次のコンテストがあれば使用するため) やり方次第では１試合５分ぐらいで終わることも可能である。

ここでＸ－Ｔを使わずに１３０試合を全勝する方法を記載しておこう。まず、ルールには「試合中にリセットしたり、電源を切ったりすると順位が下がる」と書いてあるが、１位だと下がらない（下がりようがない）。それとセーブデータが３つありしかも複製する事が可能なので、たとえ試合に負けたとしても、複製していれば負けをカウントされる事もない。

あと、やはり人間相手という事もあり、人間でもちゃんと勝てるようにバランスが取られているため、野球ゲームがニガ手な人間でもやり込めば勝利することが可能だ（野球ゲームの苦手な私でも勝てるのだから…）。

ミッション３．．作戦終了

うーむ。何とか部下全員のパスワードを取って部下それぞれにハガキを送ってもらったが…。もう、しばらく野球ゲームはやらんぞぉーーーーーー！！(でもコンテストがあったらやるかも)

それと今回、私の正体がバレないよう、ある有名人（一部の人間にしかわからないであろう）の名前を使っており、当選者の中で、知っている名前が出てくれば、それは私の部下たちである。

私の部下に、私の正体や、次の作戦について問い合わせるのも、次回以降の作戦に多大なる支障をもたらすので、やめていただきたい。

おや？何やら郵便物が．．．．．．

ビリリッ！

開けてみると．．．．．．．．
ハウッ！！ま、また次の指令のＣＤがっ！！
せっかくＣＤ付きラジカセ修理したのに．．．．．．．

何はともあれ、次のミッションへ ＧＯ！！

ＥＮＤ

ミッションポッシブル３へつづく…

デジタルカメラ「QV－10A」紹介！

WRITTEN BY:UKI

最近（？）巷で噂のデジカメ。今年に入ってますます価格も下がり、POSITIVEの読者の中にも持ってる方がいるかもしれませんが、どんなものか今回私UKIが紹介していこうかと思います。

まずデジタルカメラの特長ですが普通のカメラと違いフィルムを使いません。その分経済的です。消費するのは電池代のみです。またデータとしてパソコンの中にとっておけるのでネガの整理に追われることもなく、いつでも見ることが可能です。

しかし欠点（？）として画質があげられます。画質のいいものもありますが（プロが使うデジカメには車一台分が買えるものもある！）、写真と比べてしまうとけしていい画質とはいえません。

さて、今からもしデジカメを購入しようとするならば何がいるのか？それはもちろんパソコンです。デジカメ自体でも写真を見たりすることができるものもありますが（QVシリーズ／カシオ）、それだけでは意味がありません。やはりデジタル写真は加工することに意味があるといっていいでしょう。

●フィルムを使わないって？

先ほどちょっと触れましたがデジカメはフィルムを使いません。「じゃあ何に記録するの？」と言う質問もあるかと思いますが、デジカメはほとんど記録媒体として「フラッシュメモリー」を内蔵しています。つまりプレイステーションのメモリーカードと一緒ですね。電池もいらず、半永久的に使えると言うことはプレステユーザーなら知っている事と思います。中にはメモリを増設できるタイプもあるようで、一度に撮れる枚数は10枚から100枚近く撮れるものもあります。撮影枚数が少ないものはメモリを消費するかわりに画質が良いと言っていいでしょう。

デジカメの使い方としては年賀ハガキなんか使ったりホームページ作成に使うのが一般的でしょうがSFCCG集を作る事だって可能なんです（実際私は作りました）。

さて、ここからは自分が愛用しているカシオQV－10Aについて述べていきましょう。画質は良いものではありませんが、なんと言っても一気に96枚撮影可能な点と、その場で確認ができるといった点が良い点と言えるのではないでしょうか。

●なんと言っても安い・小さい・軽い！

QV－10Aは現在実売価格で3～4万円。また普通の使い捨てカメラと同じ位の大きさで非常に扱いやすく、電池はアルカリ単3電池4本とどこでも手に入るのが嬉しい。

●撮ったその場ですぐに確認！

カメラ本体の裏側にはカラーの液晶画面がある。ここで撮影した画面を見ることができ、また拡大して表示したり、画面を4、9分割して一度に見ることもできる。

さらに上の方にはACアダプタのジャックやパソコンと接続する端子やTVビデオ出力端子がある！パソコンがない人はここからビデオにダビングしておこう。

●本体だけで96枚！
おまけにこんな角度からも撮影できて…

96枚！こんなには普通撮影しないがその場で確認し、いらないものはすぐに消去できるのでフィルムを気にせずガンガン撮影できるのがいい。

またカメラのレンズは270度の回転ができるのでいろんな角度が撮影可能だ。とくにQVシリーズの特徴としてファインダーがない。この事は非常に素晴らしく、撮り方によっては写真を撮っていると分からない様にして撮る事ができる。ムフフ。

フォーカスはノーマルとマクロ（接写）の2段階がある。タイマーも付いてるので旅行先などで一人で撮影する時も重宝するだろう。

●電池の消耗が早いと言う噂が…

私はそれほど気にしてはいないのだが、説明書に「1分間に1枚撮影したとして連続使用2時間」とある。そんなもんだろうと思ったがどうであろうか。他のカメラに比べ、液晶モニタ付きなので仕方のないことだと思うのだが…。しかし、カメラ側も2分間何も操作しないと電源OFFと言うオートパワーオフ機能を備えている。

ところがパソコンにデータを入れる際非常に時間がかかり、どうも電池の消耗が気になる。私は結構愛用しているので、データ転送用にオプションのACアダプタを購入した。写真を撮る時は電池で、データ転送はアダプタでやるのがベストではなかろうか。

●実際のパソコンでの画質は？

よくない（笑）。しかしこれは比較してしまうとのことであって、チョットしたことに使うのには十分である。

また別売りの「QV－LINK」と言うリンクソフトだが画質が良くないとの話を聞く。

いわゆるネガはCAMファイルと言うカシオオリジナルの形式で保存されている。これをBMPやJPEGに変換するわけだが、フリーソフトの「ぽぷら」と言うソフトを使った方がきれいらしい。「ぽぷら」はニフティや、雑誌の付録に付いている。

ちなみに自分ではあまり差は分からなかったが、「ぽぷら」の方が減色してくれるせいか全体的に淡い仕上がりとなるようだ。もちろん「QV－LINK」にも減色や16色変換などのツールもあるのだが私の感想としては写真によってまちまちなので、どっちが良いとはハッキリとは言えません。

●最後になりましたが、QVシリーズの事が詳しくアップされているホームページを紹介しておきます。きむらかずしさんと言う方が書いておられます。ここはカシオもリンクを貼っているくらいすごいです。

http://www.sy.rim.or.jp/~kimu/palm/qv10faq.html です。

＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝

皆さんからのお便りコーナー

＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝

こんにちは、ＲＹＵ－Ｊです。前回のオペレーターの評判が良かったらしく、今回も僕がメインオペレーターを担当する事になりました。指名してくれた皆さんありがとう!!
このコーナーは、読者の生の声が聞ける貴重なコーナーだと思います。結構人気も高いので、編集部としても大事にして行きたいとの事でした。今後も、皆さんが気軽に参加出来るようなコーナーを目指して頑張りたいと思います。

気軽な参加と言えば、オペレーターを希望している方が結構いるようでしたので、希望者にはゲストとして回答をいただく制度を設けようかと(勝手に)思っております。
僕も他の方がどう答えるか知りたい気がしますし、意外と良い人材が見つかるかも知れませんので、楽しみにしております。次回のメイン・オペレーターが誰になるかわかりませんが、希望者は編集部までお便り下さいね。まぁ、明るく、楽しく、適当に(←？)やりましょう。投稿も待ってま～す。マジで。《ＲＹＵ－Ｊ》

こんにちは。鶴見です。忙しかったため今回もサブオペレーターです。(←すぐ言い訳する。)それと、今回はページの都合で(１９６ページもある！)読者コーナーは８ページしかとれず、２６ページもあった読者コーナーを大幅にカットする事になりました。

読者コーナーに投稿してくれた読者のみなさんゴメンナサイ！今回 僕の記事も時期ネタ以外のモノ(ＳＥＭネタ・カタログモノ)は次号に見送りました。急いで仕上げたのに...。トホホ。今回は原稿が多く、記事を全部採用していたら、ゲームラボより分厚くなってしまいます。やはり、早め早めに情報を吐き出さないとだめですね。《つるつる》

＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝

《クーロン黒沢大先生　からの投稿》

２号読みました。厚さは以前とかわらず、なかなかのボリゥームです。
今回感動したのはアキバの違法露店の兄ちゃんにインダビューしてるページです。あの人、意外と詳しいみたいですね。あと、２号の台湾ゲーム紹介／海賊パチモノコーナーも、いま書いている本で非常に参考となりました。知らないゲームもいくつかありましたが、バーチャファイターやマリオワールドのファミコン版はでてませんでしたね。次号かな？
鶴見さん今度一緒に本書きましょう。今年はお互い飛躍できるといいですね。ではでは。
Ｐ．Ｓ

タイゲン貿易の抜けたあのビルに行ったら、ポストにすげー怪しい表札が貼ってありました。篠原さんという人が住んでる？？マニアにはけっこう有名な話かもしれません。

－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－

本の宣伝はしなくても良いのですか？まぁ、宣伝なんかしなくてもＰＯＳＩＴＩＶＥの読者なら買うとおもいますケド。みんな裏モノ大好きですからね。
今回黒沢さんの本が２冊でました。１冊は「オトナのハッカー読本」で、その名のとおりハッキングに関する記事が主ですが、コンピュータに詳しくない方でも楽しめる内容となっております。ＰＯＳＩＴＩＶＥの事も少し載っていますよ。
もう１冊は「香港電脳オタクマーケット」で、電脳アジアコピー天国の第２弾のようなモノです。旅行体験記が主ですので、海外パチモノマニアにはよだれダラダラものですね。
こちらは、鶴見さんがインチキカセット収集人として、顔写真付きで出てますよ～。
これらの本については、今号のどこぞで解説されてそうですのでこの辺で…。

出た！タイゲン貿易ネタ。タイゲン張り紙(？)第２弾ですね。第１弾は「大源貿易は撤去しました」でしたよね。今度は表札ですか。次は何でしょう？楽しみ(？)です。

この篠原さんの新居に「金返せ！」とか「ＳＷＣ返せ!!」とか来ているのでしょうか？
つるつる、今度の対談は「タイゲン貿易跡地に住む篠原さん」で行こう！
《黒沢さん記事書いて下さいよ。原稿料は鶴見が持ちます。多分。：ＲＹＵ－Ｊ》

黒沢さんいつもＰＯＳＩＴＩＶＥを影ながら応援してくださってありがとうございます。
また今度事務所のほうにお邪魔させていただきます。今後ともよろしくお願いします。
《本当にお邪魔かもしれませんが：つるつる》

＝＝＝

《森山江実利さん　からのお便り》
ＰＯＳＩＴＩＶＥ２号楽しく読まさせていただきました。
ところでＰＯＳＩＴＩＶＥは女性読者ってどれくらいいるのですか？私は女ながら２１歳にもなってマジコンを買ってしまったバカ女です。（笑）っていってもハッカーじゃなくゲーマーですよ。友達に結構コレクターがいるのでこれは使えるって思い、ＵＦＯちゃんを買ってしまいました。

＿＿＿

こんにちは、２４歳にもなってマジコンに振り回されているバカ男です。（涙）
ＰＯＳＩＴＩＶＥの女性読者の正確な人数は不明ですが、結構いますよ。最近はＰＯＳＩＴＩＶＥもメジャーになり、秋葉原ではどの店にも置かれているので女性読者が増えているようです。女性ライターは２人くらいですケドね。森山さんライター目指しませんか？
ほう、友人にコレクターですか。ん、使える？ソレって友人からソフト借りて、ＵＦＯちゃんで･･･ぐふぁっ!!･･････ふぅ、ヤバイところだったぜぃ。
《レディースＰＯＳＩＴＩＶＥって、あったらイイナァ：ＲＹＵ－Ｊ》

おかげさまで会員の方も結構女性の方の入会希望者がきてます。うれしい限りです。
《レディースＰＯＳＩＴＩＶＥ？新手のハッカー集団ですか？：つるつる》

＝＝＝

《森屋亮太さん　からのお便り》
秋葉原の露店にＦＣ７６ｉｎ１ダブリなしが入荷しました。６４ｉｎ１を持っている！といえば８００円まけてもらえるそうです。２号も１号と同じくゲームスアークで買いました。自分も誌面に登場していてビックリです。３号も楽しみにしています。
フリージア。行ってみました。なんだかスゴイお店ですね。メーカーさんにみられたらヤバイブツがたくさん置いてありました。

＿＿＿

ＦＣ７６ｉｎ１は良いですよ。ゼビウスやオバＱ、ハットリくんなど他には入っていないソフトもあり、超オススメ商品です。本当に「６４ｉｎ１を持っている」と言えば安く買えるのでしょうかね？そんなことしていたら商売にならない気がしますが･･･。常連さんや大量に買った人には値引きしてくれると思いますので、友達の分まで買ってくれば良いかもしれませんね。ヘタなお世辞よりは効果的だと思います。
フリージアは僕もオススメと言えばオススメかなぁ？確かにヤバイブツがありますね。中古のプレステのソストなどもありますので、秋葉原に行く用事がある方は寄ってみてはいかがですか。山口くんは２Ｆに居る事が多いようです。また、最近はサークルＢＳの代表、原田さんも働いていますよ～。声でもかけてミソ。
《ＦＣ７６ｉｎ１は超オススメ：ＲＹＵ－Ｊ》

露店の兄さんに聞いて見たところ、６４ｉｎ１を持っていけば本当に安くなるみたいです。相変わらず太っ腹ですね。あ、そういえばサークルＢＳの原田さんも仕事が落ち着い

てきたので、4号あたりからまた参加してくれるそうです。パチパチパチ
《フリージアは面白いっス：つるつる》

＝＝＝

《マシーン緒方さん　からのお便り》

今、パソコン通信やインターネットにはまってます。前号のグレタさんの記事はとてもタメになりました。今度インターネットの方も紹介して下さい。東京イソターネットに入会したいのですがどうすればいいのでしょうか？モモゲラのソフト（縮まる＆芸能ヌード）やレイプゲームが入手できる唯一のネットということなのでスゴク入りたいです。

－－－

今「東京イソターネット」が熱いようですね。入会方法は後で鶴見さんが述べます。イソターでは、ヤバめの暗黒ソフトのダウンが魅力のようですね。モモゲラのソフトは鶴見さんの家で見ましたが、かなりヤバイですね。僕は最初、死体写真集の「知事丸」の意味が分かりませんでしたが「寿命が縮まる」の事だったんですね。大笑い。ダウン状況は、芸能人合成ヌードの「危険的地帯」の方が人気があるようです。エロは強い！噂では「危険的地帯２」も出たとか出ないとか・・・。レイプゲームは、元々香港で流れているソフトなので問題は無いですね。（←大嘘）しかし、最近は色々なチームが出てきましたねぇ。
《ＭＡＲＫＳ、活動してるかぁ～：ＲＹＵ－Ｊ》

東京イソターネットの入会方法は、年会費３０００円を事務局に送るだけで、入会費は無料です。２週間程でアカウントが使用可能になります。

★現金書留＆為替の送金先→〒101　東京都千代田区神田神保町1-9稲垣ビルＢ-73
東京イソターネット事務局

★銀行振込の場合→三菱銀行新宿西口支店・普通０９８７２６８　イソターネット
注：送金後ハガキでイントロパックの送り先を指示する。振込日明記。

インターネットの記事は今回ＵＫＩさんが紹介してくれています。どうもっス。
《皆さん、通信やりましょう！：つるつる》

＝＝＝

《ＮＩＳＨＩさん　からのお便り》

ＰＯＳＩＴＩＶＥ１号＆２号読みました。スゴイ出来栄えですね。マジコン同人誌の中では一番ではないでしょうか？さすがにここまでやられてはこちらのなすすべがありません。ここ最近鶴見さんにはやられっぱなしですね。ウチもがんばらなきゃダメですね。

それにしても最近マジコン同人誌・同人サークルが増えましたね。ＧＰＣ・ＪＯＫＥＲ・ＮＥＸＴ・ＦＰサニー・ＦＰ同好会・カイゾウクラブ・フリーダム等。小さいサークル全部いれたらいくつあるかわかりませんよね。ＰＯＳＩＴＩＶＥさんはどこのマジコンサークルとも仲がいいようなので今度マジコンサークル特集やって欲しいです。
本に関してはＮＥＯＧＰＣのプレミアムブック（高くて買えんぞ！３５００円は）ガーデン９６やＪＯＫＥＲ（どこに売ってるんですか？）が気になりますね。

－－－

最近のマジコンサークルはかなり減ったと思いますよ。以前は２０くらいありましたからね。マジコンサークルが目立つように思うのは、生き残ったサークルが力を付けたからだと思います。今からマジコンサークルをやろうと思う人もいないと思いますしね。
上記のサークルにダブりがありますよ、ＧＰＣ＝ＮＥＸＴですし、フリーダム＝ガーデン９６、ＦＰサニー＝ＦＰ同好会です。あとは、Ｃｌｕｂ２ＨＤ＜ＰＯＳＩＴＩＶＥかな？ＮＩＳＨＩさんもマジコンサークルを運営しているのでしょうか？ＳＦＣが死滅進行中なので、マジコンサークル運営が厳しいと思いますが、お互い頑張りましょう。
次回辺りに「マジコンサークル特集」を予定しておりますが、ＮＩＳＨＩさんのサークル

も参加しませんか？その他のサークル代表の方もお便り下さいね。
　プレミアムブックは、大原さんの所で直接買えば多少の値引きがあるようです。プレミアムブックはクォリティの高い本です。コレクターやマニアは絶対必見ですね。
ガーデン９６の詳しい活動は不明ですが、ゲーム攻略中心のコピー紙で、裏モノは扱っていないようです。発行期間は不明で、次号が何号なのかもわかりません。
ＪＯＫＥＲは、サークルの会報ですので一般には販売されておりません。Ａ５版約４０ページ程で、毎月発行されています。９７年１月に９号が出ます。入会先はＰＯＳＩＴＩＶＥ創刊号に載っていますので、気が向いた方は御入会下さい。
≪マジコンサークルの未来を考える(笑)：ＲＹＵ－Ｊ≫

　ＪＯＫＥＲはオススメです…と言っておけとＲＹＵ－Ｊさんが言っていました。ﾄﾞｶ)
≪余分なまでに正直者の：つるつる≫

＝＝＝

《匿名希望Ａさん　からのお便り》
　ＰＯＳＩＴＩＶＥ絶好調で何よりです。私もＰＯＳＩＴＩＶＥの一ファンです。大好きですが、今回は反論です。それは『明るいオタク作り』についてです。１号・２号共に明るいオタクでなければダメって書かれてますね。私は自分で言うのも何ですが『暗いオタク』です。ハッキリ言って鶴見さんもＲＹＵ－Ｊさんも暗いオタクの気持ちを何ひとつわかってないです。鶴見さんもＲＹＵ－Ｊさんも清く正しい明るいオタクになれたのはみんなにかわいがられて生きたからではないでしょうか？以下の文、もしかしたら『ねたみ』的な文章かもしれませんが一人でも多く『おたく』というものを分かってもらいたいので書きます。絶対に載せて下さい。そして話し合いましょう。
　私は今年で２６歳になりますが、いままでたくさん嫌なことがあっていまでも自閉症・人間不信です。鶴見さんはいじめにあったことありますか？私は小学生のころからのいじめられっ子で(模型・ゲームおたくだったため)いじめといういじめは全部あったと思います。親友と呼べる人もいなくいままでの人生、そんなにいいことはなかったと思います。
鶴見さんはダンサーという華がある特技はありますが、私の特技は模型塗装と一般人には理解してもらえない特技です。そんな私に『明るいおたく』を目指せ！と言われても無理です。人間というものを信じる方法、簡単に明るい人になれる方法。いままでの暗い過去・嫌なことを忘れる方法。教えて下さい。
２０歳そこそこの人に無理難題押し付けて申し訳ない。ただＰＯＳＩＴＩＶＥ（積極的）代表として私を明るい・みんなに親しまれるおたくに変えて下さい。
－－－
　珍しい反論ですが、こうした本音の意見はベタ褒めの意見よりも今後の活動の貴重な注意点になるように思います。あまり厳しいのも何ですが、反論や苦情も随時受け付けております。お手やわらかにヨロシク。
　オタクの認識度につきましては、人それぞれだと思いますよ。
僕は必ずしも明るくなければいけないとは思っていません。ただ、自分は明るいオタクを目指そうとしているだけです。明るいオタクに対する考え方は、同じ志しを持った鶴見さんや大原さんとはまた少し違うモノだと思います。僕の言う『明るいオタク』とは『世間に認められるオタク』の事ですが、世間に認められれば『暗いオタク』でも良いと思っています。『職人』と呼ばれる世界の半数は『暗いオタク』だと思いますしね。たまたま僕が選んだ目標が、『明るいオタクをやって世間に認められる事』だっただけです。
僕は、皆さんに『明るいオタクになれ！』などと言う立場でもなければ、言う権利もありません。自分の信念の元に活動していれば良いのではないでしょうか？
　しかし、あえてＡさんに反論するならば、３つばかり意見があります。
一つは『皆に可愛がられて生きた～』という意見です。

人には「光と影」の部分があると思うのですが、この意見は「光」の部分しか見ていない結果だと思います。『可愛がられた＝認められた』だとすると、そこにたどり着くまではかなりの『努力』があるハズです。鶴見さんの例が出ていますので引用すると、鶴見さんは生まれた時からダンサーではなかったと言う事です。確かに生れつきの才能も必要だと思いますが、才能を磨くための努力もしているという事です。評価はされにくいですが、栄光の影にある努力の存在を忘れてはいけないと思います。
もう一つは『私を明るいおたくに変えて〜』という意見です。
人の性格など他人に言われて変わるモノではありません。他人の言葉がきっかけを作る事があっても、他人に言われたとおりの性格などには絶対ならないと思います。自分の納得した性格でなければ長続きしないでしょう。自分の納得し選んだ道であれば、他人に何と言われようともやって行けるハズです。
また、『一般には理解してもらえない特技』とありましたが、模型塗装はゲームなんかよりも理解されやすく、高技術を用する特技だと思いますよ。僕も趣味で模型は組みますが、塗装は一番気を使う作業ですからね。作業としては仕上げに位置するので、すべては塗装にかかっていると言っても過言ではありません。日本の模型技術は間違いなく世界でもトップレベルです。素晴らしい特技ではないでしょうか？少なくても僕は模型塗装が暗い趣味だとは思っていませんよ。ＪＡＦ－ＣＯＮＶなどアピールする場も多い事ですし、思い切ってそういった場に参加してみるのも何かのきっかけになるのではないでしょうか。 最後になりましたが、Ａさんにとって今回の投稿は一つのきっかけになったのではないでしょうか。今までこうした事を誰にも話さなかったのであれば、とても大きな変化だと思いますよ。こうした事で悩んでいるのはＡさんだけではないと思います。今回の投稿は同じ境遇の方達にも励みになったと思いますよ。

≪最後に頼るのは結局自分自身だと思う：ＲＹＵ－Ｊ≫

＝＝＝

《グレタへの憂 さんからのお便り》

えーと、先日、出来たてほやほやのＰＯＳＩＴＩＶＥ第２号が届いてました。
鶴見さんサンキューです。無事発刊ご苦労様でした。それでは早速感想など・・・
大体同人誌とか映画とか射精とかは一発目が物凄くクオリティやテンションが高くて、二発目以降は前回の焼き直しとか余り意味の無いネタを使い回したりして字数を稼ぐのが相場なんですが、この本に関してはこの法則は成り立ちません。
「あ、こーいう記事が読みたかったんだ」「え？初めて知ったぞこんな事！」こんな記事が今回も沢山載っています。
対談はいきなり「みんな知ってるけどあんまり知らない」例の秋葉の兄ィだし、マジコンヒストリー（前編）は私も騙されたスーパーワイルドＸ　２４Ｍまでもしっかりフォローしている徹底ぶり。オリジナルＰＡＲコード集にページから溢れるほどこまごまと書かれた裏モノ情報、ＳＦＣ最後のオリジナルハードであるＸ－ＢＡＮＤの攻略・・・
ゲームラボと記事の総頁量は同じでも読ませる量はそれと比較にならないほどに多いです。
あー、何かすっかりベタぼめですが本当なんで口惜しいけどしょうがないです。
じゃぁ今度は苦言を少し・・・今回も懲りずに（笑）ＳＦＣナンバーを掲載されてますが、字が小さく判読に時間がかかりました。あ、そうか、これってがらくたでピーコＣＤを売りつけるハナクソ野郎どもに孫コピーされないためのプロテクトなわけですね（笑）。それにしても、このリストの形式どこかで見た覚えが・・
色々書きましたが今回もお勧めの一冊であるのは間違いありません。文盲とＭＥＫＵＲＡ以外の人は買いですね。
あ、あとオリジナル漫画も注目。多芸な人ですね。羨望。

－－－

ＰＯＳＩＴＩＶＥの話題は至る所で盛り上がっているようで嬉しい限りですね。インタ

ーネットのホームページも快調なようで、順風満帆と言ったところでしょうか？
　あのＳＦナンバーリストの形式は何処かで見たことがありますか(笑)。多分アソコですかね？あの移動できる…ゲッ、ゲフン、ゲフン…。
　今度、ＭＥＫＵＲＡさん用に点字の会報が…出る訳ないですね。

《イソター盛り上がっているようで何よりです：ＲＹＵ－Ｊ》

＝＝

《ＳＡＴＯさん　からのお便り》
　ハガキでハンマープライス！！のページが無くて残念！！
ゲームソフトショップの開業の仕方教えてください。古物の免許とか営業免許がなければいけないかな？

－－

　ハンプラは面白いのですが、とにかく面倒で…。価格も段々迫り上がってきて良い感じになったな～と思っていたら、お金持ちさんが突然倍くらいの値段で落札したり…。
思いっきり日本だなぁと思った瞬間でしたね。売る方はウハウハなんですケドね。
大人の５０００円と子供の５０００円では、全然質が違うと思いますしね。まぁ、最近の子供は、ヘタな大人よりもお金持ちさんですが…。
ここで、ハンプラのウラ話をお一つ。２ＨＤ海賊版の時に鶴見さんが、福袋を１００円で出しました。覚えている人いるかなぁ。で、結局「福袋」には希望者がいなかった(笑)のですが…その続きは本人の口からどうぞ!!

《現在ハンプラ企画中：ＲＹＵ－Ｊ》

　じゃ、続きです。残念ながら「福袋」にはお手紙が届きませんでした。その後、僕の生活が荒れたのは言うまではありません(笑)。でも、中身はアノＣＤだったんですよー。
ちょっと古いのでたいした数は入っていなかったのですが、間違い無く香港経由のＣＤでした。しかも１００円。悔しがっている人いますか？今応募してもダメですよ。(←イジワルなヤツ)ファミコンショップの開業方法は、営業免許が必要になります。中古ソフトを扱うのであれば、古物商の免許が必要になってきます。協会との兼ね合いや、ショップの規模によって申請方法も変わって来るので、一概には言えません。

《甲斐創倶楽部面白いですね。僕も顔だします：つるつる》

＝＝

《北正さん　からのお便り》
　「ＰＯＳＩＴＩＶＥ第２号」の感想ですが、誰も文句のつけようがないぐらい素晴らしい出来じゃないですか。たぶん編集部のほうにも絶賛・激励の手紙が舞い込んでいる事でしょうし、イソターのほうでも何人か感想を書き込んでおられましたよネ。皆さん全て本音だと思いますヨ。まず何と言っても鶴見さんは発想の着眼点が素晴らしいですよ。まさかゲストに秋葉の露店のお兄ちゃんが登場するとは私もビックリ仰天したというか、これぞコピー産業の生の声！地域に密着したリアルタイムの真実ーッ！！（何やら訳のわからない文章でやたら感嘆符が多いようですが、それだけ感動したということです。）それにマンガも良かった、内容は一部のマニアの人間にしかわからないと思いますが、少なくとも私の周りのオネェチャン（推定５人程）はキャラの可愛さにチョー人気ありました。本当に鶴見さんが書いたんですか？才能あるんですねェ。おそらくこの「マジコンマン」も読者の方の反響バツグンに良かったんじゃないですか？でも中には、プロＱ覇王やスーパーディスクの熱狂的なファンが居て「俺の覇王やスーパーディスクは登場せぇへんのかい！」などや、もっと長編マンガにして下さい。などと無理難題を押し付けてくる輩もきっとそのうち出てきたりしてネ。つるつるファンがアメーバの増殖みたく益々増えますネ。ま、その分鶴見さんの睡眠時間が減るということで私たちはザマーミロっていう感じです。

（ジョークですヨ）でももしも、覇王やスーパーディスクが登場した場合やっぱり低能なワルモノ役で登場してくるんですよネ？鶴見さん？（ちょっとマズイですね、しょーもない事を書いて脱線してしまいました。）感想の続きですが、ここに来て書くライターサンの個性が固まってきてイイ味だしてますよ。特に木村さん、いやＲＹＵ－Ｊさんの記事は私個人特に気に入っています。そう、記事も良いのですが、あの独特のオチャラケを入れながらも鋭い的確なコメントと言うのでしょうか、「ＰＯＳＩＴＩＶＥ」にはなくてはならないご意見番って言う感じですよネ。私個人の希望としては、お便りのコーナーのオペレーターなんかも毎回ＲＹＵ－Ｊさんにやってもらいたいぐらいです。

それと、秋葉原ウラモノ最新情報のゲームスアークの新製品の情報で、ＰＳ用のＲＣのプロポタイプ（写真で見る限りハンドル仕様ですね）のコントローラーが紹介されてましたよネ。私も買ってみようかな？と思ってるんですが、パソコンのレースゲームに本物のラジコンプロポが使用出来るアダプターがあるのですがご存知ですか？一応ＤＯＳ/Ｖ用ですが、９８でも使えたと思います。その名も「ＶＲＣ－１バーチャルＲＣゲームアダプター」と言うやつで、Ｗｉｎ３・１＆Ｗｉｎ９５対応機種で、サウンドブラスターが付いていれば使用可能です。受信機もＡＭ・ＦＭ両対応で、もちろんスティック・ハンドルどちらでも使えます。以前はセントラルＲＣと言う所が扱っていましたが、現在はサーパント（海外のＲＣの代理店）に変わったと聞いてますが、大きなＲＣ専門店でもたぶん取り寄せてくれると思います。最近日本語版でも出た、ＭＩＣＲＯ ＰＲＯＳ社のＧＲＡＮＤ ＰＲＩ×２（ＤＯＳ/Ｖ）はいままで出たＦ１物では最高の出来です。一応参考までに書いてみました。最後に、ＴＯＭＭＹ鈴木さんのコーナー「裏ゲームのとりこ」の週刊少年ジャンプ「こち亀」にマジコン登場！には私もビックリしました。えっ！この件にも鶴見さんがからんでるんですか？私も「こち亀」大ファンです（笑）。とうとうＪＣのほうも９９巻まできましたか。秋本センセもパソコンには苦労したんやろな？と思いながら最近拝見してますがあのパワフルさにはいつも感心させられますネ。さすがにアニメの方は見てません。ビデオで留守録でもしてと思うんですが、何やら見るのが恐いんですよ、秋には早々と放送終了してしまいそうで。仕事中にテレビゲームやったり、やたらプラモやラジコンに詳しい所など「両さん」が他人とはおもえないんですよネ。あの、こち亀大全集「デジタルカメダス」本当に発売されると嬉しいですねネ。
それと最後に、私個人的な希望なのですが、「ゲーム業界裏話」コーナーで鶴見さんと大原さんとで関東、関西両雄の裏話を是非一度拝見したいものです。それでは、健康にだけは気をつけてがんばって下さい。今日帰りに一杯ヒッカケて帰って、書いたもんで意味不明や失礼な事、又はしょーもない事を書いたかも知れませんが、カンベンして下さい。

－－－

オペレーターは前回の評判が良かったようで、今回も僕に白羽の矢が立ちました。
でもデメリット(メリット？)としては、記事が書けないんですよね。忙しくて。ホント。
おい！ＰＯＳＩＴＩＶＥ。発行期間が短すぎるぞぅ！(今回は長いケド。)少なくともライターから見ればね。しかし、皆よくネタが続きますね～。ホント感心しちゃいます。僕も頑張らないとね。プロポでゲームしてどないすンじゃい！って感じですが、結構面白かったりして。これでパソコンを走るように改造すれば最高。そんでもって『君のマシンなかなか速いね。別の意味で』とか言われたりして…って、そんなワケあるかい！(←？？？)
全然関係無いけど、またラジコンやりて～。(←ホントに関係無い)
僕も『こち亀』のファンですよ。コミックは全部持っていますが、アニメは見ていません。アニメは絵が似ていないし、話のテンポが悪く、あまり褒められた作品では･･･。
やはりこち亀は漫画が一番ですよ。結構タメになる話が多い所が好きです。さすがに連載が長いので、所々におかしな箇所がありますが、それもご愛敬ですね。それにしても連載長いですよね。連載開始時は『ド根性ガエル』とか『荒野の少年イサム』とかやっていましたからね。確かその当時のジャンプを持っていた気がするなぁ。

ＰＯＳＩＴＩＶＥのメンバーって、あまりお酒を飲まないようですよ。まぁ、未成年が多い事もありますが･･･。僕も鶴見さんも飲むには飲みますが、あまり強くありません。
でも、今度飲みに行きましょうね。(←本当か？)

《飲むよりも喰う方が好きな：ＲＹＵ－Ｊ》

飲みましょう、飲みましょう…って、ホントっスか？でも大阪へ行った時には是非お会いしたいですね。そういえば先日大原さんに会いに奈良まで行ってきましたよ。

《そう言えばメンバーとあまり飲みに行った事がないっスね：つるつる》

＝＝

《山口憲治さん　からの感想》

２号読みました。さらにダークで濃くなってイイッス！さいこっス。露店のニーチャンとの対談はチョー笑えました。口調とかまんま。
ブックタワー・メッセサンオーとかでも置き始めましたね。実売１０００部とか。ＰＯＳＩＴＩＶＥもデカくなったもんですねー。会員５０人とかいってたころが懐かしい．．．。

－－

ホント、ＰＯＳＩＴＩＶＥはデカくなったものですね。２号の発行部数が１０００部を超えてますからね～。創刊号も初版５００部で、増刷が５００部の計１０００でしたから、３号は１５００くらい刷るのかなぁ？ところで会員は何人なのだろうか…？
今思うと、Ｃｌｕｂ２ＨＤの時は可愛いいものでしたね。初版１００部の増刷５０部とかで悩んでいましたからね～。でも、そう思うとＣｌｕｂ２ＨＤは貴重かも…。

《Ｃｌｕｂ２ＨＤの４号って出るのでしょうかね？：ＲＹＵ－Ｊ》

＝＝

《篠原圭介さん　からのお便り》

どもども。こんにちは。よろしく。手紙掲載ありがとうございます。前に書いたなぞのマジコンの正体。２号を見てわかりました。どうやら『スーパーディスク』のようです。ゲームスアークでマジコンのこと『スーパーディスク』って呼んでたからマジコンの名前だと思ってませんでした。でも今はドクター使ってます。ＣＤユーザーにとっては巻末のリストスゴクいいですねー。ゲームテックのランキング見ればわかると思うんですけど自分もかなりの改造マニアです。コードサーチは他の人より相当早く見つけられますが、そのコードはゲームテックにも流しています。そういうコードの投稿でもよければどんどん送ります。最近はＰＳのコードサーチにこっています。ＰＳのコードもかなり見つけましたよ。２号に載っていたコードあたりはＰＯＳＩＴＩＶＥ発売１ケ月前くらいにサーチしてました。あとコードはＴＸＴファイルでもいいですか？打ち出すのめんどうなので。

－－

ゲームテックのランカーの方ですか。大変だと思いますが、頑張って下さい。
改造コード掲載の件ですが、マニアックなコードや見付けにくいコードの掲載を優先しますが、ラボやコード集に載っていれば見送る事もあると思います。ニーモニック変更などのレベルが高いコードが望ましいのですが、中々そうも行きませんからね。最近はデッドコードが流行っていますが、あのくらいのコードなら文句ありませんね。ＰＳやＳＳのコードも募集しておりますので、面白いコードが発見出来ましたら送って下さいね。ＴＸＴファイルでもＯＫですよ！よろしくお願いしま～す!!　ところで、タイゲンの跡地には住んでおられませんよね？(←オイオイ)

《２号用のＴＸＴの打ち出しでインクが無くなった事がある：ＲＹＵ－Ｊ》

＝＝

皆さん、お便りありがとうございました。

＝＝

ｏｗｏ ｂｙ 令仁

●極東亜細亜体験記

情報提供　ゴリスケ

中国の友達（まあどうでもいいことだが前号ではイマジンとなっていたがあだ名はゴリスケ。イマジンは大阪府茨木市の浪速のゲームコレクター兼ビートルメイニアのことである。）の話によると、中国のコピー文化はとうとうＣＤロムが最盛期を迎えようとしている。以前から音楽ＣＤのコピーは当たり前だったが、文明の利器を得た彼らの暴走は誰も止められない。そのほとんどがチャイニーズマフィアの資金源となっている。中国では禁止されているポルノＣＤまで登場している。ポルノが禁止されているとはいえ彼らは衛星放送で楽しんでいるようだ。勿論パソコンソフトのコピーも存在。友達が裏路地を歩いていると、『セーディーラム』と怪しく連呼する中国人に声を掛けられたらしい。しかし、中国で違法ＣＤを買うのは危険である。特にポルノは重罪である。外国人には秘密警察が付くし、電話も盗聴される。捕まったら２度と日本に帰ってこられない可能性を承知の上で中国に裏物を買いに行く強者はいるだろうか？

●恐怖の賭けファミスタ

ｂｙ Ｌ．Ｓ．Ｄ

誰もが１度は『ジュース１本賭けようぜ』とか言って、対戦ゲームをやったことはあるはず。（無いかもしれないが・・・）しかし、以下に掲載したレートでやると確実に友達を無くします。そして脳内麻薬・アドレナリンにより勝った時の充実感と負けたときの焦燥感、プレー中の興奮度は極限状態に達します。

１点差（基本点）	百円	１人で４安打、４盗塁	五百円
満塁本塁打	千円	全員で１０安打、盗塁	五百円
完封	五百円	９回又は延長で決勝打	五百円
完全試合	千五百円	三打席連続本塁打	千円
無安打無得点試合	千円	１人で本塁打四本以上	千円
サイクルヒット	千円	トリプルプレー	千円
逆転本塁打	五百円	外野手が本塁で捕殺	千円
全員安打	五百円	その他	１試合当たり平均千二百円

●勝手に重要文化財コーナー（１回打ち切り企画）

ｂｙ イマジン

このコーナーは今現在消滅しつつある物を勝手に重要文化財に指定するコーナーです。栄えある第１回は、バブル期には４００万台達成したにも関わらずソニーとパナソニックの戦争により、はかなくも消えていった『ＭＳＸ』です。タケルのＭＳＸコーナーを見れば解るように、ほとんど同人レベルで、細々と生き残っている状態で、もう２度と商業ベースでソフトが出ることは無いです。ＭＳＸを知らない皆さんも、各種エミュレーターでかわいがってやって下さい。

市立T経済大学AV研究会電波講座

副題　超簡単‼ゲーム機のワイヤレス化と自室の放送局化

ｂｙ　令仁

私が、かつて北関東にある某大学に創設したＡＶ（オーディオ・ビジュアル）研究会における活動報告です。ＡＶ研究会という名前から違うことを期待した人もいるかと思いますが、期待に添えなくてすみません。

では、本題に入りましょう。今回の記事では、オーム電機が発売しているミニ放送局（商品番号０３－７７２８）を使用します。４千円位で何処でも売っていると思います。一切改造の必要は有りません。

１．ゲーム機のワイヤレス化

この機械は、ビデオ信号をＵＨＦの電波（14CH、15CH）に変換する物です。ですから、ＡＶ（ビデオ）端子の有るゲーム機（ＳＦＣ、プレイステーション、セガサターン等）やビデオデッキ等が有れば、ワイヤレスで、また今時無いかも知れませんが、ビデオ端子のないＴＶでもゲームやビデオが簡単に楽しめます。

２．自室の放送局化

この機械は、ミニ放送局という名前の通りに自室が放送局になります。半径18mの範囲内であれば、電波が届くのでマンションやアパート、寮に生活している人ならビデオカメラ等があれば充分放送局気分を味わえます。またこれを、２台用意して、隣人同志などで、お互いに行うとＴＶ電話気分を満喫できます。

応用編

自宅に数台ＴＶが有りＢＳチューナーが１台しかない時、そのチューナーに、これを付けると全てのＴＶでＢＳを観れるようになります。因みに、私はこの為に買いました。

悪用編

これを他人のビデオ機器に取り付けると、何を観ているか監視するという恐ろしいことができます。この機器は、かなり小型なので気づかれることもほとんどないでしょう。

プロレスファンの人たちに送るページ

☆第2回☆ WRITE BY 五十嵐 覚

皆さんこんにちは。五十嵐です。前回から始まった『プロレスファンの人たちに送るページ』は、何と意外なことにごく一部ですがマジコンユーザーから反響があったことには驚きました。正直な話、前回の記事を書いた時、皆さんが読んでくれないかもと言う不安がありました。けど、本当に反響があったことに心から感謝しています。

今回は前回予告したイチ押しプロレス団体を特集です。現在、プロレス団体が30以上あることは前回書きました。こんなに団体があるとイザ観戦したくても何処が面白いのか分からないと思います。そこで、私が独断で選んだプロレス団体ベスト3です。

①大日本プロレス

この団体はプロレス界に話題を提供してくれました。みどころの一つは奇抜なデスマッチです。ざっとデスマッチの数々を上げてみると、風船画鋲デスマッチ・建築現場デスマッチ・ドラム缶デスマッチ・月光闇討ちシャンデリアツリーデスマッチ・ピラニアデスマッチ・サボテン&サソリデスマッチ・・など想像を絶する奇抜なデスマッチを行っています。また、1996年1月には、なんと、蛍光灯デスマッチ・硫酸デスマッチをやると宣言しています。はたして、デスマッチの過激度はどこまでエスカレートするのでしょうか。そして、このデスマッチに立ち向うデスマッチファイターは“闘う中年”中牧昭二（そうです桑田投手の暴露本を書いた人です）、“ミスターデンジャー”松永光弘（4年前後楽園ホールの2階からダイブした怖い物知らず）がいます。この二人は普通のプロレスでメジャー団体には対抗できないので、あえて体を張って過激かつ奇抜なデスマッチをやることで観客を興奮させています。特に、中牧のやられっぷりの良さは天下一品です。頭に画鋲が刺さっているのに相手に立ち向かって行く姿は、まさに職人芸といえるでしょう。みどころの二つ目は大日本プロレス社長グレート小鹿が54歳の老体にむち打って闘う姿は涙なしには語れません。その小鹿社長は別名“コスプレ社長”と呼ばれ、いろいろなコスプレで闘います。例えば、白装束・ベトナム兵・ドイツ兵・きこり・マフィヤ・坂本龍馬・ゴルゴ13などのコスプレをします。自分の実力では現役選手と同じに闘えるだけの力がないので、コスプレで観客を喜ばせようとする小鹿社長の考えは評価が高いです。この他にも熊とレスラーと闘わせようとしたり（動物愛護協会から反対があり実現せず）、メジャー団体の新日本プロレスに喧嘩を売るなど、話題豊富な団体です。大日本プロレス、今一番熱い団体です。

ベスト3と書いたのに誌面の関係上第一位しか載せられなくてゴメンナサイ。
ちなみに二番目は『格闘探偵団バトラーツ』、三番目は『FMW』です。この順位については十人十色 だと思います。皆さんの意見を聞きたいのでお手紙お待ちしています（宛て先はPOSITIVEまで）。それでは、また次号までさようなら。

◎○▲×◎○▲×◎○▲×◎○▲×◎○▲×◎○▲×◎○▲×◎○▲×◎○▲×◎○▲

第２回『ＤＡＲＫ・ＨＯＲＳＥ』

競　馬　不　敗　講　座

◎○▲×◎○▲×◎○▲×◎○▲×◎○▲×◎○▲×◎○▲×◎○▲×◎○▲×◎○▲

☆’９６秋競馬終了＆ナリタブライアン＆ダンスインザダーク引退記念号☆

今回のテーマ　１．宝塚記念回顧（不完全燃焼の法則応用編）
２．完全燃焼の法則犠牲馬＆信用できない予想家
３．地方競馬へ行こう‼

第37回宝塚記念（震災復興支援競争）　阪神競馬場　芝2200M　平成8年7月7日開催

枠	馬	馬名	性齢	脚質	前々走	前走	データ	本会予想
1	1	カミノマジック	牡6	追	ＯＰ２	ＯＰ１	A CD	
2	2	レガシーワールド	騸8	逃	GⅢ16	ＯＰ７	D	
3	3	ヒシナタリー	牝4	差	GⅠ６	ＯＰ７	D	
4	4	サンデーブランチ	牡5	先	準Ｏ１	GⅡ２	CDE	○
	5	ゴールデンジャック	牝6	差	GⅡ９	GⅢ２	CDE	
5	6	サージュウェルズ	牡6	差	準Ｏ１	ＯＰ２	CD	
	7	ダンスパートナー	牝5	差	GⅢ１	GⅠ６	BCD	△
6	8	フジヤマケンザン	牡9	先	GⅡ10	GⅡ１	A CDE	
	9	マヤノトップガン	牡5	先	GⅡ１	GⅠ５	BCDE	◎
7	10	ホマレノクイン	牝7	追	GⅡ６	GⅢ８	D	
	11	オースミタイクーン	牡6	差	GⅢ10	GⅠ11		
8	12	カネツクロス	牡6	逃	GⅡ１	GⅡ２	CDE	▲
	13	ヤマニンパラダイス	牝5	差	GⅠ８	GⅢ５		

準Ｏ＝準オープン（1500万条件）、ＯＰ＝オープン、Ｇ＝重賞、右端の数字は着順

単　⑨　２００　　複　⑨　１２０　④　２１０　⑦　１６０

枠連　❹－❻　６１０　　馬連　④－⑨　８９０

質問、入会希望等は、下記連絡先、またはPOSITIVE編集部へ（プログラマー求む）

連絡先　〒370　群馬県高崎市昭和町125パナハイツ井上103　冨岡方　DARK・HORSE本部

㊙データ　⑫　宝塚記念

Ⓐ　前走がＧⅠ以外のレースに出走していれば勝っている
Ⓑ　前走がＧⅠレースなら７着以内
Ⓒ　前２走中、１度は３着以内に入っている（例外１頭はＧⅠ馬）
Ⓓ　2000メートル以上の距離で最低１勝
Ⓔ　１着馬は年明け以降４戦まで
※　４勝以上、連対率４割以上の５、６才牡馬が好走

図１　第３７回宝塚記念　勝ち馬投票券　コピー

注・以下の記事における基本理論は前号参照

◎宝塚記念制覇への道　　WRITTEN BY 馬仙

前回の記事で、宝塚記念ではマヤノトップガンからカネツクロス、ヒシアマゾンへ買うと書いたがこれはレース２週間前の予想であった。結局ヒシアマゾンは回避し、カネツクロスも本調子でないという情報が入りレース前１週間から１から予想をし直したのである。図１を見て頂きたい。宝塚記念の当たり馬券である。私の競馬人生でも、上位に入る会心の馬券である。このような予想をした競馬の予想家が居ただろうか？前々日、テレビ東京のスポーツトゥデーで円城寺がサンデーブランチを押しているのを観て嫌な予感がしたが・・・。当時遊興費がほとんどなかったので２万円しか買っていなかったことが悔やまれる。本線の④−⑨以外はいわゆる保険というやつで当たっても殆ど儲けがない、④−⑨の１点買いを出来なかったところに私の小市民たるゆえんがにじみでていると云えよう。ＦＡＸ会員の期待に応えられて良かったが、以下**『三段論法式競馬予想法』**の仕方を書いていくので自分で予想する方法を学んでもらいたい。

Ⅰ　まず**『データ』**により②③⑥⑩⑪⑬を消去（ヒシナタリーが直線で突っ込んできた時は正直あせりました。秋華賞でこそ凡走しましたが、今後も目を離せません。）

II　残った①④⑤⑦⑧⑨⑫の力関係を考える。（**不完全燃焼の法則＋力関係**）

ゴールデンジャックは過去５戦、殆ど人気通りの着順でしか走っていない。しかも前走はスローペースのレースで追い込んで２着している。完全燃焼気味である。自信を持って『切り』である。予想通り７番人気で７着と凡走し、小倉日経ＯＰで爆走。

マヤノトップガンはナリタブライアンとの世紀の死闘を演じた阪神大賞典で２着ながら３着以下を９馬身ぶっちぎっている。また、菊花賞では先行してレコード勝ちし、ホッカイルソーをねじ伏せている。そのホッカイルソーに日経賞で負けているのがカネツクロス、そして、そのカネツクロスにＡＪＣで負けているのがダンスパートナーである。マヤノトップガンは、前走天皇賞春で引っ掛かり５着に終わっているが、このレースうまく先行できれば、楽勝できるはずである。従って以下の式が成り立つ。

マヤノトップガン＞カネツクロス≧ダンスパートナー・・・①

しかしこれは１００％の能力を発揮したときのことである。マイナス要因としてカネツクロスは休み明けであり鉄砲のきかない叩き良化型である。前走スローペースで沈んだ先行馬であり不完全燃焼しているかに見えるが、不完全燃焼の法則は休み明けには効きにくいのである。またダンスパートナーは前走ハイペースで沈んだ差し馬であり不完全燃焼している。使い詰めが少々気掛かりであるが、牝馬の割には安定した走りを見せている。従ってカネツクロスとダンスパートナーの立場が逆転する。

マヤノトップガン＞ダンスパートナー≧カネツクロス　・・・②

フジヤマケンザンとサンデーブランチの力関係であるが、この両馬、前走のＧII金鯱賞１着と２着である。ここで素人はフジヤマケンザンの方が強く感じるかも知れないがこのレース良馬場発表ながら、かなり荒れたコースであり先に仕掛けたフジヤマケンザンが残ってしまった展開の勝利、ゴール直前サンデーブランチも詰め寄っていたし、不完全燃焼の法則によれば、サンデーブランチの方に分がある。こういうフロックレースはフジヤマケンザンが居なかった時を考えると、サンデーブランチの圧勝レースであることが解ると思う。またフジヤマケンザンは９才馬ということもあり、上積みが望めないし距離適性（1800ﾒｰﾄﾙがベスト）も疑問である。従って、

サンデーブランチ＞フジヤマケンザン　・・・③

カミノマジックに関しては、前走ミドルペースで追い込んで勝っているから、多少完全燃焼している。また負担重量も、プラス２キロであり、展開に頼らなければ善戦することさえ無理である。前走の日本レコードに惑わされて押さえてはならない。

III　**『展開予想』**により最終検討をする。このレースを引っ張るのはレガシーワールドかカネツクロスである。もしこの２頭がマヤノトップガンを意識して押さえたりすれば、ますますマヤノトップガンに有利なので、逃げるのは間違いない。しかし、この２頭、テンの３ハロン３７秒前後しか出なく、スローペースになるのは必至であり、先行馬が有利である。すなわち先行馬のマヤノトップガン、サンデーブランチは、展開から言って有利である。差し馬のダンスパートナーは、展開では厳しく、たとえ好位に付けても、末脚は鈍るであろう。従って、以下の式が成り立つ。

マヤノトップガン＞サンデーブランチ≧ダンスパートナー　・・・④

Ⅳ　最終決断　②③④により、マヤノトップガンを頭にひもを探すレースである。

決定‼

マヤノトップガン（1着）ーサンデーブランチ（2着）	本線・・的中
マヤノトップガン（〃）ーダンスパートナー（3着）	抑え
マヤノトップガン（〃）ーカネツクロス　　（6着）	抑え

予想通りレースはスローペースに落ち着き、逃げた休養明けのカネツクロスは4コーナーで失速。道中3番手という好位に付けたマヤノトップガンが直線で抜け出しムチを1度も入れずに快勝、4番手に付けたサンデーブランチがダンスパートナーをゴール前で差し返し2着した。トップガンはレース前、首を上下に振る時『買い』である。

◇　競　馬　予　想　入　門

▽競馬予想三種の神器（競馬ブック、東スポ、赤鉛筆）このたった7百円で手に入る物で競馬予想は事足りる。ギャロップ、クリゲ、ダービーを一生遊ぶ、等ではない。
▽競馬フリークなら『競馬ブック（月曜発売）』だ。データ量は他誌を圧倒している。最近、ダビスタブームに便乗してミーハーな競馬の本が数々創刊されたが殆どの雑誌が素人集団である（特にサラブレ）競馬に勝つ為には、それらの雑誌は金の無駄である。
▽『東スポ』下ネタばかりで羞恥心の無いオヤジで無ければ、多少買うのに抵抗があるだろう。しかし東スポの青い紙の部分（競馬コーナー）は、まさに硬派である。初めて見る人はあのギャップに驚嘆する筈である。馬柱も結構見やすく、情報を得るために買っている。何れも予想は当てにしていない。予想は前述通りに行っている。
▽マスコミは常に真実を報道しているとは限らない。ヒットラーも言っているように大衆は同じことを繰り返し言われると錯覚してしまうのである。マスコミは常に貴重な情報源と大衆操作の道具の両刃の剣である。例えばスーパー競馬で有名なＹ氏、彼は桜花賞前ファイトガリバーを長距離向きと言っておきながらオークス時には距離に不安があると言い（結局桜花賞1着、オークス2着）レースごとに発言が違うのである。とにかく皆さんには固定概念をなくし真実を見極める目と自分で予想する方法を掴んで欲しい。
☆秋競馬完全燃焼の法則犠牲馬ベスト5＆信用できないくせ者予想家

▽完全燃焼の法則犠牲馬	▽信用できないくせ者予想家
1位　ダンスインザダーク（屈腱炎）	梅崎（ＴＶ東京土曜競馬解説者）
2位　トーヨーリファール（故障）	必ず藤枝厩舎の馬に孤独の◎
3位　シーキングザパール（完全燃焼馬）	かつ救いようの無い多点買い
4位　バブルガムフェロー（完全燃焼馬）	山根千治（北海道新聞）
5位　クリスザブレイブ（完全燃焼馬）	必ず人気馬に印かつ多点買い

▽私は中央競馬のみならず、地方競馬を見に行くこともあるが、地方競馬の魅力はなんと言っても、そのダークさと人間観察であろう。平日なので来ている人間はかなりの曲者ぞろいである。例えば、一日中外れ馬券を拾い続ける男（高崎競馬場）、酔っぱらって周りの人間に管を巻き続ける老人（大井競馬場）等、数えればきりがない。しかも、予想家はもっと曲者だ。皆さんもお近くの競馬場へ足を運んでみてはいかがだろうか。
○最後に前回、競馬記事を書かせて頂いたが、誤字脱字の嵐であった。（中にはまったく間違った式さえも）読んで頂いた方に、この場をお借りしお詫びと代えさせて頂きます。改訂版を希望する人は御連絡下さい。また内容を勝手ながら予定と換えさせて頂いた。本誌の発行が1月のため予想は控えさせていただきました。

☆次号予定・過剰投資と有効投資（的中率アップの鉄則）

※我々は記事において発生した全ての事象に対して免責させて頂きます。御了承下さい。

今回はワシの出番は
無しじゃ!!
ファンの方
すまんのう・・・

MAGICOM

トレーニング
……
……
はっ!!
COM
はっ!
たあ!!!
COM
ハアアアア
COM
カ
ハ
タメ(PP同時押し)
離す
ド
ム
モ
フッ
完璧だ!!
ヒュ

MAGICAL
MAN
COM
第二話・まじ子といん照！
WRITE BY K☆つるつる

すごいじゃない
ぽち丸!!
パチ
パチ
まじ子
なんだ
まじ子か・・・
クルッ
それくらい
ユーちゃんも
出来るわよ!!
ね!!
・・・・
UFO
・・・・
UFO
UFO
ブーン
あっ!!
おじいちゃん
よう!!
まだ生きてたの？
・・・・
まじ子はひげた
博士の孫なのだ

それはそうとぽち丸!
随分腕を上げたのう!!
当たり前じゃん
毎日特訓
してんだぜ!!
なあ
パートナー!!
くる
ぽち丸殿の言うとーり!!
ドドーン
・・・・・
そんなに気合入れなくても…
ところでまじ子
頼みが
あるんじゃが
何?
おじいちゃん
おつかいに
行ってきて♥
えー?
またー?
UFO
一で今日は
何を買うの?
今日買ってきて
ほしい物とは
テトリン55じゃ!!!!
ピコリン
ダッ
・・・・・
UFO

いつもおじいちゃん
変なもの頼むんだもん
やんなっちゃうよ…
ねー ユーちゃん
あれは
まじ子・・・
あるまじろ？
どこに
行くん
だろう？
まさかぽち丸
とデート!?
そうはさせるか
ゾウは
イルカか？

何だろう？
それにしても大きいなあ
トッ
手紙？
愛しのまじ子様へ
これはあなたへのプレゼント
一生 大切に使って下さい。
天才より
カサ
カサ
天才って
まさか・・・
うそー
とりあえず
開けてみよう！！
シュルルル
わっ！！
パン
パン

おはようまじ子！
さあこれで僕は
あなたのものだ！
キラッ
サッ
いん照
あれ？
まじ子なら
とっくに向こう
行ったぞ！！
ガーン
まじかよ！！
うそー！！
この男もぽち丸や
かげ丸の
幼なじみである
ポトッ
ーと言う訳で
付き合って
くれ
イヤだ！！
どういうわけよ……
これを見ても
そんなことが
言えるかな
キラッ
カモン！！
ワイルドカード！！
カチ
キラッ

呼びましたか？
のそっ
・・・・
ピク
ピク
？
あれ？
親分がいない
ん？
あっ!!
ゴメン
ゴメン
ヒョイ
またかよ・・
せっかく逃げたのに
いや・・あの・・
わざとやたんじゃ・
あた
ポリ
ポリ
ふた
あのマジコン
どーしたの？
ちょっと
いん照!!

こいつは僕が
作ったワイルドカード!
・・・という事で
付き合ってくれ!!
IQ300だし…
しつこいぞ!
いん照!!
ワイルドカード
あーこいつ?
びっくりした
なんだ
マジコンの事か…
俺と付き合うんだ!!
何だと!!
もう一ぺん言ってみろ!!
しつこいって
言ってんだよ
それにまじ子はなあ
かげ丸!!
いててて…
勝手に話が
進んでる
どっちとも
イヤだ
なあ
バチバチ
勝負だ!!
かげ丸!!
まじ子を
かけて
のぞむ
所だ!!
おまえなんかに
負けるか
バチバチ
何なのよ

行くぞ!!
あっ
いて!!
ドーカ
サイクロンパンチ
・・・えっ・・・
めちゃめちゃ弱い…
いててて
ワイルドカード!
奴のパワーを調べろ!!
親分!! 俺ら強いっす!
ああ!!
了解!!
いてててて
カチ
サイクロン
ピピピピピ
奴の名は
サイクロン!
パワー10000!!
10000?
ワイルドカードの約10倍
まじかよ…
パワー10000?
そんな…ん?
やったっす
しかし

わーい
めちゃめちゃ
アホです
くる
ホラ
しかし
パワー10000
はあなどれん
そうですね
どうした？
かかってこないなら
こっちから行くぞ！！
いけ！！
サイクロン！！
おう！！
キラ
ヒラ
ヒラ
わーい!!
てふてふだ～
今だ！！
ワイルドカード！！
カッ
おう！！

ド
カ
ガ
カ
よっしゃ!!
……
効いてない。まじかよ…
SWC
ヒク
ヒク
あいたたた

わはははははは!!
弱いのう!!
ワイルドカード!!
ケラ
ケラ
ポカ君って
呼んでやろう…
!
今度は
こっちの
番だ!!
いけ!!
サイクロン!!
おう!!
キラ
ヒラ
ヒラ
わーい!!
てふてふだー
やっぱり
アホだ・・・
SNC
・・・・
またやるか
サイクロンよ…..

あいかわらず
アホだ
なぁ・・・
ワーイ
ワーイ
えっ？
ぽち丸!!
何！
あれ？
アホいん照
じゃん!!
この天才にむかって
アホって
いいやがったな？
この俺が・・・
アホだって？
わな
わな
ぽち丸!!
ぶっ殺す!!
行け!! ワイルドカード!!
ムッ
ドーカ

ぽち丸は
俺が倒す!!
誰にも
邪魔はさせん!!
誰だ!!
じゃましやがって
かげ丸!!
またおまえか
フッ
必殺!!ダブル
ロケットパーンチ!!
いくぞ!!
サイクロン!!
おう!!
ロケット・・・

パーンチ!!
ガキ
ガキ
ワハハハハハ
バシュッ
キラッ
ロケットキック だった
アホだ…
やっぱりアホだ…
・・・・
いーかげんにしてくれ…
…
ワハハハハ 我々の勝ちだ…
出番がなかったっす
そろそろ帰るか
つかれたねー
そうね
強いのか弱いのか
わからない
サイクロンだった
つづく

本気で迫るマジコン＆裏ゲームサークル

POSITIVE

当サークルＰＯＳＩＴＩＶＥはファミコンからアーケード基盤まで様々な遊びを何百倍も楽しむためにできたビギナーからマニアまで楽しめるサークルです。主にマジコンや香港、台湾モノの情報提供を中心に活動していますが、今後は今後は同人誌の発行やインターネット・ＢＢＳなどの通信業界に進出して色々と幅広く活動して行きますのでどうぞよろしくお願いします。

ＰＯＳＩＴＩＶＥ新規会員募集！

当サークルに入会された場合下記の特典が得られます。

１．香港・台湾のマジコン・ゲームソフトの輸入代行
２．同人ソフト・オリジナルＣＤ－ＲＯＭサービス
３．ハード改造・同人ソフトのＲＯＭ焼きサービス
４．裏情報満載の機関誌の発行（不定期）などなど。

入会希望者は１９０円分の切手同封の上、ＰＯＳＩＴＩＶＥ入会係まで、以下の事項も書き添えてお送り下さい。

１．住所
２．氏名
３．年齢
４．電話番号
５．お持ちのハード・マジコン

〒344
埼玉県春日部市一の割１－２３－１８
鶴見方「ＰＯＳＩＴＩＶＥ入会係」

まで

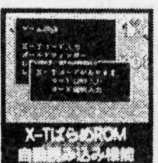
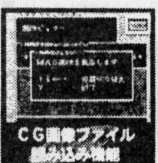
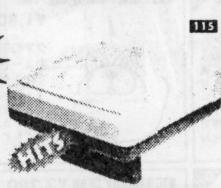
Super UFO PRO.8 J version
日本語版32Mbitモデル

進化したUFOを見てくれ！

グラフィカル・アイコンメニュー

CG画像ファイル読み込み機能

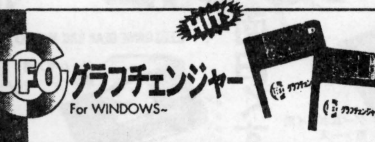
X-TERMINATOR ROM画面読み込み機能

X-Tゲーム画面コード大量入力機能

バージョン8.3

115 Super UFO PRO.8Jversion 32メガ
¥19,800 定価32,800円
限定

- ●DRAMダンプ・エディット機能
- ●SRAMダンプ・エディット機能
- ●内蔵X-TERMINATORコードの充実
- ●ROMカセット設定機能
- ●起動時のバックアップテスト機能
- ●オートローディング機能
- ●中国語表示が加わり、3ヶ国語切替え可能
- ●キーリピート機能追加でラクラク操作
- ●2倍速ディスクフォーマット（従来比2倍速）
- ●ファイルオーバーライト機能
- ●クイックフォーマット機能
- ●ディスクコピー機能
- ●BMP画像ファイル表示機能
- ●スーパーアクションコード使用可能！

通販受付番号が必要です
必ず電話で受付番号をもらってね！

やり方簡単！UFOのレジュームセーブ機能で好きな画面をGet。これでOK!後の使い道は君が考えてくれ！

UFOグラフチェンジャー For WINDOWS~

120 UFOグラフチェンジャー ¥3,500
SFCゲームの画像をWINDOWSで表示&編集ができる
いろんなゲームの名場面を簡単にコレクション。BMPファイルとしてセーブ可能だから、用途は多彩。多画面合成機能により、FF6の画面にド〇〇エのキャラが出てきたり、なんてこともできてしまう。※UFO Pro8とWindowsマシンが必要です。※一部対応できない画面もあります。

緊急発売決定

121 UFOキャラクターエディタ 近日発売予定/価格3,500円
お気に入りのゲーム画面でキャラが変わる！上級者向けソフト！
究極の改造！誰もが夢見たあのゲームの中に自作のオリジナルキャラ達が勝手に友情出演！問答無用の迷場面！
対応機種：UFO PRO.8+WINDOWSマシン ※一部のソフトでは正常に動作できない場合があります。

SUPER DRIVE

102 Game DOCTOR SF 7 32メガ
¥29,800 定価34,800円
プロも満足のハイクオリティマシン。
CD.ROM接続可。完全なレジューム機能を搭載。32M以上の増設も可能。画面は日本語表示。SFC対応

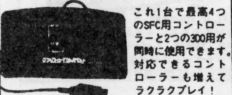
106 SPECIAL PARTNER 32メガ
¥29,800 定価34,800円
ビギナーにもわかりやすいラクラク操作
初心者でも簡単操作。システムアップ用拡張スロットやディスク前面挿入がうれしい。DSP1内蔵。画面は日本語表示。SFC対応

GAME LINK インターフェイスボード
272 GAME LINKインターフェイスボード ¥12,800
待望のサーチ機能 DOS/Vユーザー必備品！上級者向け
- ●裏技コードサーチ機能で、PS,SSの裏技コードを簡単にサーチ。
- ●アップグレード機能。プロアクションリプレイのバージョンアップが自由自在にできる。
- ●ダイナミックメモリエディット機能で、パソコンとゲームが完全に一体化してしまう。

※DOS/VマシンとSSまたはPSプロアクションリプレイが必要です。

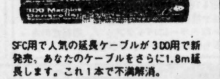
98版 近日発売予定

494 GOLD FINGER改造サンプル集 ¥1,000
バックアップマシン専用の改造コード集
パソコンでデータ解析をすることにより作成されるコード集。解析をする暇のない方は、頼ってみては。

240 3D ZERO SFパッド接続 TRIBAL TAP ¥3,800 (3DO)
スーファミのコントローラーが3DOで使えるマルチタップ。
これ1台で最高4つのSFC用コントローラーと2つの3DO用が同時に使用できます。対応できるコントローラーも増えてラクラクプレイ！

339 3D ZERO 連射パッド ¥2,200 定価2,800円 (3DO)
機能充実、3DO用6Bパッド。
連射、スロー機能付き。ケーブル1.2m。スティック付属で、簡易ジョイスティックとしても使用できる。

340 3DOワイアレスジョイパッド ¥3,900 定価4,500円 (3DO)
3DO専用ワイアレスパッド。
6Bパッド2本付きで、2人同時プレイ可。ケーブルを気にすることなくプレイできる。

239 3DO X-TENDER ¥800 (3DO)
現在の長さで満足していないキミに。

SFC用で人気の延長ケーブルが3DO用で新発売。あなたのケーブルをさらに1.8m延長します。これ1本で不満解消。

ゲームラボの最新号からバックナンバー、裏技系の情報誌、希少なマジコン誌、さらにSFCの海外ゲームなどetc...

ゲームラボ バックナンバー ～ 最新号

858 Oh! MAGICOM 4号 ¥971
859 5号 ¥971
861 6号 ¥971

864 POSITIVE 創刊号 ¥1,942
2号 近日発売

こんなものも買えるゾ～

MORTAL KOMBAT 3
¥9,800 品番543
普通の格ゲーじゃものたりない人へ
元祖バイオレンス格ゲーの最新作。アーケードからの移植度もなかなかグー。過激なフィニッシュもバッチリ再現されてるぞ。SFC対応

SECRET OF EVERMORE
¥9,800 品番545
スクウェアが贈るS-NESオリジナルRGB!
過去と未来歴史のカケラに隠された"永遠の秘密"とその影でうごめく邪悪な力。事件に巻き込まれる少年と相棒Dog。彼等を待ち受けている真実とは？SFC対応

SEPARATION ANXIETY
¥9,800 品番544
君のハートにスパイダーネット。
アメリカのスーパーヒーロー、スパイダーマンがアクションゲームに姿を変えて遂に日本上陸。壁を上り敵を倒す姿は一見の価値あり。SFC対応

※入荷時によって商品は変動します。必ず、TEL.で在庫の確認をしてください。

ゲームを100倍面白くするための必須アイテム！

203 TRI STAR ¥4,900 SFC
定価6,300円
ファミコンは押入にしまう時代。

SFCでFC, NES, S-NESが楽しめる。RF, ビデオ出力が可能です。（RF出力は国外仕様の為8CH～11CHで合わせてください）SFC対応

206 MEGA NITRO ¥2,900 MD
海外MDソフトを攻略しろ。
スロットに差し込むだけで海外MDソフト(GENESIS)が楽しめる。これで海外ソフトに挑戦。MD対応

227 New CD+PLUS ¥7,200 MD
輸入版メガCDの迫力を体験しよう。

メガドライブのスロットに差し込むだけ。メガCD, およびメガCD2, CD-Xにも対応

224 BACK-UP RAM ¥4,800 MD
同じ物なら安いほうがいいよね。

純正バックアップRAMと同じ内容で、断然お得なこの価格。これで、RPGのセーブもガンガンできるぞ。MD-CD対応

204 TRIBAL TAP ¥1,800 SFC
定価2,000円
時代を先取り
6人同時プレイ実現。

最高5つのコントローラーが接続できるマルチタップ。6人まで同時プレイが可能という抜群の拡張性。SFC対応

217 X-TENDR ¥500 SFC
TVから離れて、ゲームをプレイ。
SFCのコントローラケーブルを2.1mに延長できる。マウス等にも対応。SFC対応

214 SUPER GAME CONVERTER SFC
¥800 定価1,200円
海外のSFCソフトを楽しめる。
SFCのスロットに差し込めはアメリカのSFC(S-NES)のソフトが使用可能に。SFC対応

236 BEAR MULTI ADAPTOR SFC
¥1,800
クマの形のキュートなマルチタップ。

5人同時にプレイできるだけでなく、見ているだけで心なごむアイテムだ SFC対応

260 LIGHT MAGIC ¥680 GB
24時間戦える！？GBのおたすけマン。

1.4倍になってしまう拡大レンズ。専用ライト付きで暗い場所でも大丈夫だ。（単3電池2本使用）

229 GAME BOY BAG GB
¥480
ゲームボーイ用革ケース

220 GAME GEAR BAG ¥480 GG
ゲームギア用革ケース

208 HANDY GEAR ¥3,280 GG
定価3,600円
ゲームギアユーザーの必須アイテム！

装備するだけで防水、衝撃吸収、光反射防止等の効果が得られます。便利なショルダーストラップやソフト収納スペース付。

230 GAME BOY LENS ¥500 GB
定価800円
あなたの画面、まだ大丈夫？

わりと傷つきやすいゲームボーイの画面。画面が見辛らくなってしまった時にこの一枚。先の細いマイナスドライバー等でパネルを取り、これを貼れば、新品同様の美しさが蘇るぞ。GB対応

251 GG LENS ¥500 定価800円 GG

GGの画面がピカピカに蘇るぞ。
あなたのゲームギアの画面、見づらくありませんか。先の細いドライバー等で…。これを貼るだけでOK!

223 SUPER MAGNI SCREEN GG
¥680 定価980円
大画面の迫力をアナタに。

ゲームギアの画面を1.6倍に拡大するだけではなく、外部からの光をカット。画面がグッと見やすくなるぞ。

318 SF STICK ¥480 定価600円 SFC
SFCパッドが、簡易ジョイスティックに早変わり。

付属パッドの十字ボタンを付替える方式なので、プレイ中に取れる心配ナシ。複雑なコマンドも思いのままだ。SFC対応

307 SUPER 4 ¥1,280 SFC
定価1,800円
お手軽ジョイスティック決定版。

各ボタン連射、スロー機能付き。付属スティックをねじ込めば簡単ジョイスティックにセット。6ボタン配置は格闘ゲーム向き。SFC対応

325 GAME GUN SEGA-CD用 GUN
¥5,800
ガンシューティングの必需品。

待望の光線銃が登場。マッドドッグマックリー等がさらに臨場感UPするぞ。リーサルエンフォーサーもOK。

322 FREEDOM FIGHTER SFC
¥3,480 定価4,500円

SFC専用ワイヤレスパッド。
自由なスタイルでゲームを楽しむ。連射、スロー機能付。二人同時プレイ可。有効範囲6～7m。単四電池2本（別売）使用。

228 FREEDOM FIGHTER ADAPTOR SFC
限定 **¥1,980**
定価3,500円
君のコントローラーもワイヤレスになる。
コントローラーのコネクターに発光パーツ、SFC本体に受光パーツをセットすれば、たちまちワイヤレスに。SFC対応

311 CONQUEROR 2 SFC
¥3,800

キミのワガママ、全部きいちゃう。
連続技や複雑なコマンドを登録。コントローラーにバックアップ。回転式のキーパッドも使いやすいね。SFC対応

337 ENFORCER 2 SFC用 各¥2,980
336 ENHANCER 2 MD用 定価4,900円
この機能でこの価格は絶対買いだね！

複雑なコマンドをあらかじめ登録。ゲーム中にボタン一つで必殺技が出せる。付属RAMカードにコマンド保存可。SFC, MD対応

231 共用RAMカード ¥980 定価1,500円

316 FIGHTER 5 ¥3,500
これぞ"正統派"ジョイスティックだ。

コンパクトでも握り易い。格闘ゲーム向けに配置された6ボタンは独立連射、オート切替。SFC, MD対応

315 SUPER JOY STICK ¥8,900
定価9,800円
4機種対応。
二人用ジョイスティック。
SFC, FC, MD, PCEの4機種に対応できるジョイスティック。意匠感、レバーの重さ、いずれもアーケードゲームに負けないデキ。ボタン配置も酷似していて操作性は抜群。

通販方法がちょっと変わりました

通販受付番号が必要です。必ずTELしてください！
ゲームスアークではご注文がスムーズにまた、先着順に承れるように、通販受付の際に予約番号をお電話でお渡ししています。在庫と価格の確認の為にも必ずお電話ください。

●この広告に記載されている製品は各社の商標又は登録商標です。●製品によっては一部のソフト、ハードに対応できないものがあります。●記載価格は平成8年7月1日現在の価格です。●商品の仕様、外観等は改良の為予告なく変更することがあります。また、価格、発売日等も予告なく変更する場合があります。●価格に消費税は含まれておりません。

■お申し込み方法■

デジタルエンタテイメントショップ
GAMES'ARK
ゲームスアーク

ゲームスアーク東京
TEL:03-3255-7644
FAX:03-3255-7645

ゲームスアーク福岡
TEL:092-714-5256
FAX:092-712-5772

同人ソフト全国流通・販売

CRYSTALSOFT

CRYSTALSOFTでは、同人ソフトの全国販売を行っています。会員ユーザー様には定期的に通販リストの無料送付及び通信販売を行っており、全国20以上のパソコンショップさんには、同人ソフトの卸売りを行っています。
会員の対象は、18禁ソフトに興味の有るPC-98,X68000,FMTOWNS,DOS／V,Macintosh,Windows3.1,95ユーザーの方で、入会金、月会費等は無料で、定期的に最新通販リストを送らせていただきます。
同人ソフトって納期が心配！代金の支払いは？と、いろいろ不安な点も有ると思いますが、納期に関しては１週間以内の発送を実現しており、代金の支払いは安心の代金引換便もご選択頂けます。
申し込みはカンタン。FAXかハガキに住所、氏名、年齢、所有機種、使用ＯＳを書き、申込先まで送るだけで会員登録され、すぐに通販リストが届きます。もちろん会員になるとおとくな会員価格でソフトが手に入ります★尚、18才未満の方のご入会はご遠慮下さい。

さらに今回は、同人ソフトサークルさんと、同人ソフトを扱って頂けるパソコンショップさんも募集します。サークルさんは、弊社とお取り引き頂くだけで、全国規模の販売網を手に入れることが出来ますし、パソコンショップさんは、高利益率の同人ソフトをお店に置くことで、更なる収益アップ、他店との差別化が可能です。興味の有るサークルさん及びパソコンショップさんは、下記連絡先までご連絡下さい★

申込先

●東京都民銀行新宿支店
振り込み口座（普通）0720924
●三菱銀行 秋葉原支店
振り込み口座（普通）0628687

インターネット開局　FAXBOX大幅入れ替え

裏 Shopストレート

TEL 03-5256-4401
FAX 03-5256-4402
秋葉原にストレートの２号店
DOS／V専門館近々オープン
オープン特価商品多数あり!!
（年内無休）受付AM10:00～PM8:00

●土、日、祭（先着限定数）MO／CD－Rメディア大特価
EZ、CD－ROM、HD、Zip各一台……隔週大出血大特価

ストレート　秋葉原店　無休10時～20時まで

裏通りガレージShop　土・日・祭日オンリー

東京都千代田区外神田３－２－13　ハシズメビル１Ｆ、２Ｆ

日替り目玉もある店

03-5256-4403
24時間FAX価格情報　情報料無料
BOX番号　[0024#]　ストレートの総合案内
BOX番号　[0025#]　各社の総合案内

24時間価格・在庫情報のFAXサービス　操作説明

①プッシュ回線の電話で「FAX情報BOX」を呼び出します。03-5256-4403
②FAX・BOX番号 0024# または 0025# を押してくださ
③ピーという発信音が聞こえましたら、スタートボタンを押してください。
④あなたのFAXに資料が届きます　情報料無料

ダイヤル回線の場合は、トーンかプッシュを押しながらBOX番号を入力してください

入替FAXBOX 03-5256-4403

0027#	メーカー在庫処分市場	0150#	ゲームソフト買い取り
0040#	新作ゲームソフト特価	0155#	98ソフト攻略　助さん
0050#	DOS／V　周辺1	0180#	改造キットの解析祭
0059#	ワールド情報先取り	0195#	ドリームTOCO 中古基板
0060#	MAC関連　1	0220#	アダルトショップ エルエル 18禁
0083#	香港電脳SFC 輸入案内	0230#	現金問屋（秋葉原）
0090#	新古品最新ニュース	0260#	㈱SNE　MIDI関連
0130#	ソフトピア　池袋	0270#	マンハッタン サブラ信
0140#	パロディハウス　札幌		

ストレートインターネットショップオープン
http://www.alles.or.jp/~tos/s/

- 消費税、送料がいります。ゲームソフトは何本でも600円
- 商品はすべてメーカー保証付新品です。初期不良は交換いたします。（二週間以内、当社までの送料はお客様負担です。）
- 現金書留、または、銀行振り込みで
- 便利な日・祝日・指定日配達OK！
- 代金着払いは、一個口につき基本手数料500円が必要です。
- お客様にストレート（各店共通）の総合見積書とカタログをお送りいたします。封筒に90円切手を入れてお送りください。
- FAXBOXの資料（各BOX番号内の資料）も下で請求できます。（BOX番号を記入して切手と一緒に送ってください。各BOX100円です）

ガレージShop目玉　土 日 祭

９８モニター中古¥2800,¥3800,¥5800
９８、DOS／V、MACマウス¥580より
FD、HD、電源付ケース　ジャンク¥100より
各種テンキー¥300より　ケーブル¥50,¥100,¥250,¥500
ジャンク基盤ボード¥200,¥300より各種
新品パーツ10円より
特選アダルトビデオ販売¥1500,¥1980,¥2980,¥4800
その他在庫処分　大特価（新品、中古、ジャンク品多数）

新作ソフトの価格は超目玉特価

SNE	HW－９８MIDI－３FM音源付29800	¥14900
SNE	JOY－２FM音源９８ジョイボード付16800	¥6500
富士通	６４０MOドライブ内SCSI国産品……	¥68500
富士通	６４０MOドライブ内SCSI輸入品……	¥58500
電波新	XRGB－DISPLコンバータ19800 …	¥15800
TV	WZand　TVコンバータ42800 …………	¥22800
NEC	Aterm It－４５DSU64800………	¥43500
京セラ	MO3.5" ６４０ ……………………	¥ 2950
京セラ	MO3.5" ２３０ ……………………	¥ 780
マクセル三菱リコー	CD－R７４分………………	¥ 790
マクセル三菱	６５０PDメディア……………	¥ 2960
I／Oメガ	ZIP－１００Mメディア……………	¥ 1480

特別　助さん　Vol.23下級生他10本入り1980　98
　　　同人ソフト　¥980～¥2500
特別　コピーエイド　ツール……… 2350 …98
解答本　同級生２解答集　B5／30P …… 980 …切手可
解答本　下級生 ………………………… 980 …切手可

PC98ゲーム　ツールディスク
助さん　Vol.1～Vol.29 好評発売中
各1980円　詳しくはFAXBOX 0155#
助さんdash　同窓会　¥1200　毎週発売

BOX 0083# SFC関連商品

SFC	６４スーパーゴールドPRO　CD 最新入荷	＊＊＊＊
SFC	UFOすーぱーPRO８ 34M ………………	29800
SFC	GAME DOCTOR　SF７A ………………	29800
	SF７専用CD－ROM２倍速CD外付 ………	29800
PS	弾弓／金 …………………………………	490
PS	メモリーカード　プラス　日本語表示………	9800
SS	サターンアクションリプレイ…………………	6900
香港電脳SFC	超任博士／攻略本96V.1V.2………………	各1980
香港電脳SF６４	情報一覧きの香港電脳パワー・ツアーガイド	
POSITIVE第３号	最新号 ………………………………	1800
POSITIVE第２号	…………………………………………	1800
POSITIVE創刊号	…………………………………………	1800
PS用	MAGIC CARD V2 ………………………	6800
ST	IC………………………………………………	6800
120	MEMORI CARD……………………………	6800
PC	IC………………………………………………	2900
ブラックマガジン	…………………………………………	850
ブラックマガジン２号	……………………………………	1150

〒101 東京都千代田区外神田３－２－13
ハシズメビル２Ｆ
ストレート
TEL 03-5256-4401
FAX 03-5256-4402

●東京都民銀行新宿支店
振り込み口座（普通）0720924
●三菱銀行 秋葉原支店
振り込み口座（普通）0628687

☆MAXWELL☆

Ｍａｘｗｅｌｌは ＳＦＣの同人ゲームソフトを制作するために結成されたチームです。今までサウンドドライバや様々なグラフィック効果、ＳＦＣのテクニックなどについて研究を重ねて、同人ゲームソフトを開発してきました。Ｍａｘｗｅｌｌ製のサウンドドライバも完成し、ＳＦＣの数グラフィック効果もある程度使いこなせるようになりました。

しかし、まだまだ人が足りません。僕たちとＳＦＣ上で同人ゲームソフトを一緒に作ってくれる人を募集しています。

ＳＦＣでよりよいものを作りたいと思っている方、是非一緒にやっていきましょう。

現在のメンバー

ＫＥＮ（代表者＆音楽担当）、ＹＯＲＹ（メインプログラマー）、ＴＲＵ（企画＆営業）、ＲＹＵ－Ｊ（ＣＧ＆サブプログラマー）の４人が現在のＭａｘｗｅｌｌのメンバーです。

いいものを作るにはまだ人が足りません。一緒にいいゲームを作りましょう。

現在メンバー募集中！　以下の項目を募集しています。

1　企画

ジャンルは問いませんが、面白いゲームの企画をお持ちの方は企画書を添えてＭａｘｗｅｌｌまでお願いします。今まで企画書などを書いたことのない方でも、遠慮せずに
お送り下さい。

2　キャラクターデザイン

登場人物の設定画を描く仕事です。出来れば２、３点の人物画を送って下さい（自作のキャラクターでなくてもいいです）。

3　プログラマー

ＳＦＣのハードについての知識はあるに越したことはないですが、特に無くても構いません。やる気があり、ｃやアセンブラなどのプログラム経験者を募集します。

ＳＦＣで面白いゲームを作りたい！という熱意があれば、詳しい知識は無くても結構！一緒に面白いゲームを作りましょう！

採用者にはＳＦＣの資料とＭａｘｗｅｌｌオリジナルゲームソフトを送ります！連絡お待ちしています！

連絡先

〒３３２　埼玉県川口市西川口４－５－１３
Ｍａｘｗｅｌｌ　大嶋　健　「メンバー募集」係
Ｅ－ＭＡＩＬ：ＵＲＵ＠ＳＡＩＮＥＴ．ＯＲ．ＪＰ

★Next-Factory（Neo-G.P.C）入会案内★

《　今回、新規会員様／スタッフ様を、追加募集いたします。　》
ファミコン～パソコンまで、あらゆる《ジャンル》を問わず活動している、
マルチサークルです。海外にも、会員様が沢山います。
興味を持たれた方は、ドシドシご入会ください。入会金は無料です。

☆［活動内容］☆

●ファミコン～パソコンまで、幅広くやっておりますので、ビギナーからマニアまで楽しめる、究極のサークルになっています。また、コレクター、マニア、素人、ゲーマー、プログラマー、ハッカー、ｅｔｃ･･･大歓迎致します。
●主な活動は、ゲームの改造（Ｘ－ＴやＰＡＲを使用）、現在は、プレステ、サターン、スーファミ、Ｎｉｎｔｅｎｄｏ６４、中心の改造をやっています。
●また、同人ソフトや同人誌の、企画／製作／販売なども行っています。
ゲーム攻略、情報交換、海外アイテムＧＥＴ会、アジア買物ツアー、など･･･
●活動内容については、参加しても、しなくても、もちろんＯＫです。
強制無し　の自由なサークルですので、ご安心を！！

《1/15現在、おかげさまで会員様は、300人を突破しました！!》

▼▼▼▼▼▼▼▼▼ 入会すると、イロイロな［特典］があります ▼▼▼▼▼▼▼▼▼
●海外（アジア）等で買って来たアイテムやプレミアムアイテムを適価にてお譲りいたします。（他にも、イロイロとありますのでお楽しみに!!）
●定期的なＤＭ発行。（超レアなグッズからマニアグッズまで、超豊富!!）
●各種、情報提供者には、規定の原稿料（情報料）をお支払い致します。
▲▲▲

〒６３９－１１　大和郡山市番匠田中町４２
大原様方「Ｎｅｘｔ－Ｆａｃｔｏｒｙ編集部」入会係

Ｅ－Ｍａｉｌ　：　ｎｅｏ－ｇｐｃ＠ｓｉｋａｓｅｎｂｅｙ．ｏｒ．ｊｐ

■　原稿募集のお知らせ　■

ゲーム改造を、こよなく愛する人々＆改造マニアの皆様へ
是非、あなたも当サークル発行の［改造パスワード本］に、原稿を載せてみませんか？（デッドコードなどは、特に大歓迎です）
基本的にどんな原稿でも結構です。当方で審査後、規定の原稿料をお支払い致します。　どんな、小さなコードでも投稿してください。

▼●●●●　こんな、下記の情報や原稿もお待ちしています　●●●●▼
ゲームの改造情報・街角で見かけた珍しい物・僕の自慢あれこれ！・
懐かしのＦＣディスクシステム復活・ヤリ込んだソフトＢＥＳＴ５・
バックアップマシン・ゲームウォッチ・プレミアムアイテム・etc･･･

▼●●●● 協力してくださる、同人サークルさん募集中！ ●●●●▼

私たちのサークルと、あなたのサークルで、更に強力な同人誌発行を
共に目指して行きましょう！！、ジャンルは、何でもＯＫです。
マンガ～ゲーム迄、幅広くイロイロやってみたいと思っていますので
皆さんドシドシ、ご応募《参加》ください。まっています。
サークルじゃない方《個人》でも、もちろん大歓迎いたしますョ！！。
また、サークルの広告、企業広告、委託販売などもＯＫです。

▼ご意見、ご感想、または・・・資料請求、原稿投稿は下記まで▼

〒６３９－１１　大和郡山市番匠田中町４２
大原様方「Ｎｅｘｔ－Ｆａｃｔｏｒｙ編集部」入会係
Ｅ－Ｍａｉｌ　：　ｎｅｏ－ｇｐｃ＠ｓｉｋａｓｅｎｂｅｙ．ｏｒ．ｊｐ

● Ｎｅｘｔ－Ｆａｃｔｏｒｙ　会員入会登録用紙 ●

フリガナ		年齢	性別
氏名		才	男／女
郵便番号	□□□－□□		
フリガナ			
住所	都道府県　市区郡		
ＴＥＬ	（　　）	ＦＡＸ	（　　）
誕生日	年　月　日生まれ	血液型	型

あなたの持っている[プレミアム商品]を、記入してください。

あなたの趣味や、[コレクション]している物を、記入してください。

あなたの持っている[ゲームマシン][パソコン]を、記入してください。

あなたの持っているバックアップマシン／Ｘ－Ｔ等を、記入してください。
バックアップマシン名：
ＣＤ－ＲＯＭドライブ：　（１．Ｘ－Ｔ：２．ＰＡＲ）
定期的なＤＭ等の送付を希望しますか？　→（１．ＹＥＳ：２．ＮＯ　）
Ｘ－Ｔ本や会誌等の発行を希望しますか？　→（１．ＹＥＳ：２．ＮＯ　）

■Ｐ３■ 入会日　年　月　日・ＮＦ－（　97 □□□□）■Ｐ３■

《Ｎｅｘｔ－Ｆａｃｔｏｒｙホームページ開設!!》

ついにＮｅｘｔ－Ｆａｃｔｏｒｙもインターネット進出!!アドレスは、
http://www.sikasenbey.or.jp/neo/index.htmです!! ＰＯＳＩＴＩＶＥのＨＰ
http://svrl.exa.co.jp/~tsuru/からもリンクされております。よろしく!!

「POSITIVE」マジコン誌カタログ

CLUB2HD総集編

POSITIVE

創刊号

☆POSITIVE創刊号☆

価格￥２０００－（消費税・送料込み）A5版オフセット184ページ
主な内容／ゲーム業界裏話（RYU-J・クーロン黒沢・千葉麗子）
最新マジコン＆スーパーｉｎ１大特集／秋葉原体験リポート／ＳＦＣフリーソフト大紹介／いにしえの裏サードパーティ／ゲームウォッチ完全紹介／最新Ｘ－Ｔコード集（マリオRPG&GBポケモン）／ＳＦＣプログラマーへの道／完全ＳＦＣリスト／他

POSITIVE

第2号

☆POSITIVE第2号☆

価格￥２０００－（消費税・送料込み）A5版オフセット168ページ
主な内容／マジコンヒストリー／ゲーム業界裏話台湾オリジナルゲーム紹介／アジアンパワーズ／バンコク体験リポート／裏ＣＤ－ＲＯＭ情報／禁断の書ＳＰ／ＰＳ用ＰＡＲコード集／プレミアソフト紹介／改造ますたぁへの道総集編／裏ゲームのとりこ／東南アジアゲーム事情／他

東南アジア中の裏ゲーム情報が超満載！！

POSITIVE

第3号

☆POSITIVE第3号☆

価格￥２０００－（消費税・送料込み）A5版オフセット184ページ
主な内容／東南アジア裏ものレポート／ゲーム業界裏話／マジコンヒストリー／ＳＦドラクエⅢ完全Ｘ－Ｔ集／Ｎ６４マジコン登場！／裏ゲーム情報満載のインターネット大紹介／タイの雑誌事情／Ｘｉｎ１＆裏ＣＤ大紹介最新版／パソコンで遊べるエミュレータ紹介／アルティメットMK／他

※ＰＯＳＩＴＩＶＥ会員の方はＡＬＬ１０％ＯＦＦです！

《POSITIVE&マジコン誌常備店》ゲームスアーク東京・福岡／メッセサンオー／書泉ブックタワー／ストレート／東京インターネット他

購入希望者は住所・氏名・希望商品名を明記の上、価格分の無記名小為替又は現金・郵便切手を同封の上、下記あて先までお送りください。
〒344 春日部市一ノ割1-23-18 鶴見方「POSITIVEマジコン同人誌係」まで！

POSITIVE３号
😄読者プレゼントコーナー😄

抽選で下記の商品をプレゼントします!!プレゼントご希望の方はこの本の感想と希望の商品番号を明記の上、編集部までお送り下さい。3月２０日消印有効。

①ＢＯＹＳＴＡＴＩＯＮ特製Ｔシャツ	（１名）	《提供：ニチポン君／ＢＳ》
②ＰＳ黄金軸＋ＣＤ２枚	（１名）	《提供：ニチポン君／ＢＳ》
③クーロン黒沢サイン色紙＋気違いナチス	（３名）	《提供：クーロン黒沢さん》
④オリジナルコスプレＣＤ写真集	（３名）	《提供：大嶋　健さん》
⑤秘密のパチモノｉｎ１カセット	（３名）	《提供：大嶋　健さん》
⑥ＳＦＣ同人＆フリーソフトＣＤ－ＲＯＭ	（３名）	《提供：鶴見 和昭さん》
⑦ピコリン５５限定版＋テトリン５５攻略本	（４名）	《提供：ｹﾞｰﾑｽｱｰｸ東京さん》
⑧ファミコンカセット２０本セット	（１名）	《提供：霧島 幸史さん》
⑨サイクロン３２Ｍ＋ディスクパートナー	（１名）	《提供：ＰＯＳＩＴＩＶＥ》
⑩ＭＡＸ ＷＥＬＬ ゲームソフト	（５名）	《提供：ＭＡＸ ＷＥＬＬ》

😄編集後記😄

お疲れさまでした。今回はなんか、すんげーつかれました。編集の終わりの方は自分で何やっていたか分かっていません。それにしても今回は１９６ページ。多いですねーまたマジコン同人界に記録を残してしまいました。いやはや協力して下さったみなさんも本当にお疲れさまでした。さーて、またタイへ行くぞー！！ 《つるつる》

今号の製作期間はメチャ長かったのですが何かと忙しかったため何も手を付けていませんでした。結果、締切前にドタバタしてしまい鶴見さんの監修のもとで徹夜の編集をするハメに…。ホント最近ゲームをやる時間もないんですよねぇ。よし、やっとゲームでも…と思ったらＪＯＫＥＲの締切日が迫っていたとさ。チャンチャン。《ＲＹＵ－Ｊ》

今回ＴＲＵさんがメチャ忙しいということで初めて編集をする事となりました。しかし、編集をやるという事はとても難しくＴＲＵさんやＲＹＵ－Ｊさんの日ごろの苦労が分かりました。いやぁ編集って大変ですね。　なお今回の編集に関してアドバイスしてくれた安松、サンキューです。ＲＹＵ－Ｊさんが「ＴＲＵと仲良くなり過ぎるといろいろ大変だよ」と言われた意味がが今になって分かりました（笑） 《ＵＫＩ》

去年を振り返ってみると、自分にとっていろんな出来事がありました。一番良かった事は鶴見さんを始め、木村さん大原さん楠田さん糸井川さん等、ＰＯＳＩＴＩＶＥのメインライターの方々と仲良くなれたこと、逆に悪かった事はバーチャルボーイのソフトを全部そろえる為に最後の２本は定価で買わされたことです。おい！ブ○ート！そんな霧ちゃんしか買わなそうな売れないソフトを定価で売るな！ 《霧島 幸史》

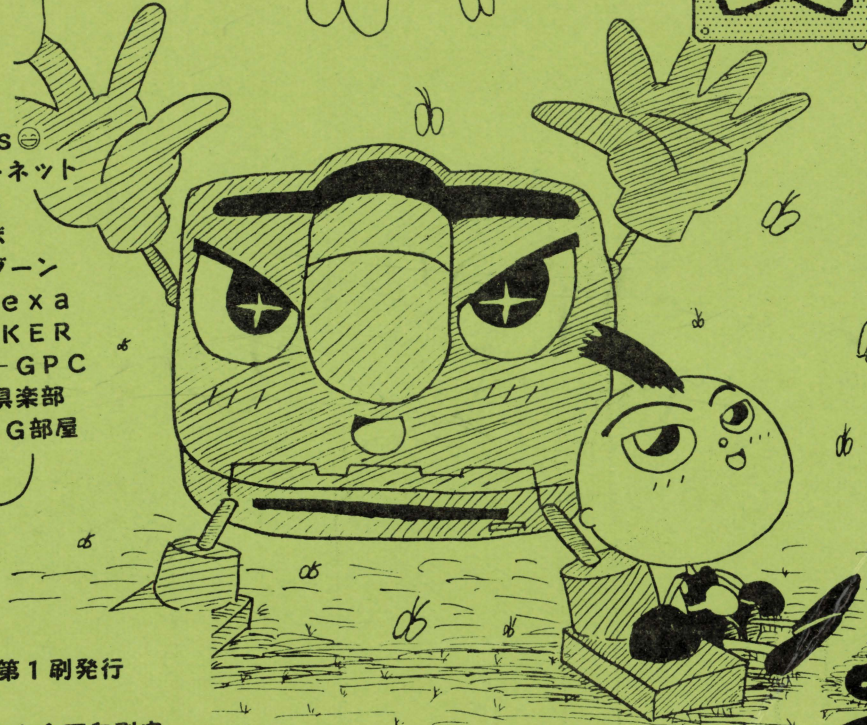
ドラクエⅢのＸ－Ｔコードいかがでしたか？ＧＰＣの本もヨロシクね！《大原 登》

奥付

☺Writer☺

鶴見 和昭／木村 竜司
大原 登 ／糸井川 邦明
楠田 裕輝／霧島 幸史
大嶋 健／青木 博之／KUN
佐藤 和幸／Yory／令仁
五十嵐 覚／DARKHORSE馬仙

☺Special Thanks☺

クーロン黒沢／東京インターネット
ゲームスアーク／ストレート
メッセサンオー／ゲームラボ
ニチポン・リチチャイバイブーン
BOY STATION／レベル99／exa
日曜OFF／矢本 広／JOKER
POSITIVE／Neo－GPC
X－T活用研究会／甲斐創倶楽部
MAX WELL／PRO－G部屋

《奥 付》
発行日 97年1月20日 第1刷発行
発行 POSITIVE
印刷 読売サービスほがらか企画印刷室
連絡先 〒344 埼玉県春日部市一ノ割1-23-18
POSITIVE代表 鶴見 和昭

POSITIVE
POSITIVE３号の主な内容／東南アジア裏ものレポート／
マジコンヒストリー／ゲーム業界裏話／タイ・バンコクのゲーム
雑誌事情／裏モノCD－ROM紹介／各種エミュレーター紹介／
SFCドラゴンクエストⅢX－T特集／SFCプログラミング講座
改造コードレスキュー隊／アルティメットモータル技表／オススメ
インターネット紹介／Xin1カタログ／他 裏情報が超満載！